

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

ADRIANA OSPINA DUQUE

SOR JANETH OSPINA DUQUE

BILMA MILDRED PULIDO RUZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDUCA

MEDELLÍN

2015

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

ADRIANA OSPINA DUQUE

SOR JANETH OSPINA DUQUE

BILMA MILDRED PULIDO RUZ

Trabajo de Grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesor

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDUCA

MEDELLÍN

2015

Nota de aceptación

Firma Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Medellín, 3 de Marzo de 2015

*Dedicamos este trabajo a Dios que nos ilumina y ayuda cada día para alcanzar
nuestras metas propuestas.*

A nuestros hijos que son la razón de muchos de nuestros esfuerzos.

A los profesores por la confianza que tuvieron en nosotros.

*Y a todas aquellas personas que se preocupan para que seamos mejores
personas cada día especialmente en nuestra labor.*

AGRADECIMIENTOS

Adriana Ospina Duque, Sor Janeth Ospina Duque y Bilma Mildred Pulido Ruz, agradecemos primeramente a Dios por darnos la oportunidad de formarnos para ser mejores en lo que hacemos, a nuestros compañeros por enriquecernos con el compartir de sus experiencias, a la Universidad por brindarnos el conocimiento por medio de sus profesores, quienes asumieron la responsabilidad de mediadores para hacer de nosotros personas de calidad y formadoras de futuras generaciones, en especial a nuestra asesora de investigación, Esperanza Mendoza Melo y Leidy Cristina Sáchica Cepeda, quien con su disponibilidad y dedicación nos brindó confianza para alcanzar las metas.

GLOSARIO

ESTRATEGIA: Hace referencia a todas aquellas acciones o actividades que están encaminadas a lograr un objetivo determinado.

PROCESOS: conjunto de actividades o acciones interconectadas entre sí mutuamente relacionadas y que al interactuar se transforman o convierten en resultados esperados.

SIGNIFICATIVO: término que da a entender que se tiene propiedad en el conocimiento de un determinado aprendizaje.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: es aquel que se relaciona la información nueva con aquella ya existente reajustándola para construir con ambas otro nuevo aprendizaje.

DESARROLLO INTELECTUAL: Es la apropiación en el conocimiento de aquellos objetos en los cuales no intervienen los sentidos que son mediadores de otro tipo de información. Este conocimiento tiene que ver con los modos de ser las cosas y sus relaciones.

REPLANTEAR: este término se refiere a la acción de plantear nuevamente algún tema o actuación.

TRANSICIÓN: Resultado de pasar de un estado, sitio, forma de vida, estilo de aprendizaje a otro diferente; en el desarrollo de este trabajo tiene que ver con el paso de un grado a otro.

RESUMEN

El Propósito de este trabajo es identificar situaciones que hacen difícil el proceso de aprendizaje de los estudiantes que pasan al grado sexto en la Institución Educativa el Picachito del Municipio de Medellín.

Se aplican dos encuestas, una a estudiantes y otra a docentes, con el fin de identificar la frecuencia con la que se implementan estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje de la institución. Al realizar el análisis de las encuestas se nota que hace falta intervenir los procesos de aprendizaje de tal forma que sea agradable para los estudiantes, que los docentes deben hacer de sus clases un trabajo donde, hasta él, se pierda en ese goce o deleite de las clases.

Una de las estrategias para mejorar tal situación es dejar entrar la lúdica a las clases, realizar actividades que permitan el interés y disfrute de estas, como la confianza y seguridad de obtener un aprendizaje para la vida y el desarrollo integral de los estudiantes. Con el fin de ofrecerles una mejor opción de aprendizaje se planearon y ejecutaron ocho actividades transversalizadas en las diferentes áreas, con unos propósitos definidos, en los que la lúdica está presente en diferentes manifestaciones, a una muestra específica de estudiantes con determinadas características, para los cuales deberán ser significativas, motivadoras y pro de mejorar sus desempeños, que es lo que finalmente se espera de este trabajo de investigación.

En estas actividades se implementarán algunos juegos y rondas tradicionales que en nuestro pasado fueron significativas y además para cambiar un poco la idea de hoy, que todo es tecnológico o virtual, rescatar el trabajo en equipo y la socialización con los otros.

Palabras claves:

LUDICA: Es la emotividad del ser para realizar actividades en el disfrute de la vida con entretenimiento, alegría, deseo, libertad, placer y en su necesidad de interactuar con el otro y lo otro como forma de expresión.

APRENDIZAJE: Es la relación del aprendiz con el conocimiento, mediante la integración de saberes adquiridos a través de las diferentes experiencias y procesos vividos en su entorno pluricultural que lo forma para lo etéreo.

CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN	xviii
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	20
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	20
1.3. ANTECEDENTES	21
1.3.1. Antecedentes Bibliográficos	21
1.3.2. Antecedentes empíricos	27
2. JUSTIFICACION.....	31
3. OBJETIVOS.....	33
3.1. OBJETIVO GENERAL	33
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	33
4. MARCO REFERENCIAL	34
4.1. MARCO CONTEXTUAL	34
4.2. MARCO TEÓRICO	36
5. DISEÑO METODOLÓGICO	39
5.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	39
5.2. ENFOQUE.....	39

5.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	39
5.4.	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	40
5.5.	ANÁLISIS DE GRÁFICOS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	40
5.5.1.	Encuesta a docentes.....	40
5.5.2.	Encuesta a estudiantes.....	42
5.5.3.	Análisis gráfico de las respuestas de los docentes a cada pregunta.	43
5.5.3.1.	Análisis gráfico de la respuesta de los estudiantes a cada pregunta.....	49
5.6.	ANÁLISIS DE LA FASE DE DIAGNÓSTICO	55
6.	PROPUESTA.....	57
6.1.	TÍTULO.....	57
6.2.	DESCRIPCIÓN	58
6.3.	JUSTIFICACIÓN	58
6.4.	OBJETIVOS	59
6.5.	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	59
6.5.1.	Ludi - encuentro N°1.....	59
6.5.2.	Ludi - encuentro N°2.....	61
6.5.3.	Ludi - encuentro N°3.....	64
6.5.4.	Ludi - encuentro N°4.....	68
6.5.5.	Ludi - encuentro N°5.....	72
6.5.6.	Ludi - encuentro N°6.....	81

6.5.7. Ludi - encuentro N°7.....	85
6.5.8. Ludi- encuentro N° 8.....	89
6.6. RESPONSABLES	97
6.7. RECURSOS	97
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	100
ANEXOS	102

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Tabla de resultados de la encuesta a docentes	41
Tabla 2 Tabla de resultados de la encuesta a estudiantes.....	42
Tabla 3 Parejas	70
Tabla 4 Valores	96

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
Gráfica 1 ¿Planea usted sus actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, actividades didácticas y la recreación?	43
Gráfica 2 ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en el aprendizaje de sus estudiantes?	43
Gráfica 3 ¿Con una clase lúdica puedes desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos con facilidad?.....	44
Gráfica 4 ¿crees que la aplicación de actividades lúdicas incide en los estilos de aprendizaje de los estudiantes?	45
Gráfica 5 ¿Crees que los estudiantes disfrutan de tus clases cuando incluyes en ellas el juego, la lúdica y la recreación?	45
Gráfica 6 ¿Disfrutas realizando tus clases lúdico-pedagógicas?	46
Gráfica 7 ¿Contribuyes con el fortalecimiento de la lúdica a nivel institucional?	47
Gráfica 8 ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?	47
Gráfica 9 ¿Manejas la transversalidad de la lúdica con todas las áreas que sirves?	48
Gráfica 10 ¿Sientes satisfacción cuando logras aprendizajes a largo plazo empleando el juego, la lúdica y la recreación como estrategia de aprendizaje?	48
Gráfica 11 ¿Los profesores plantean las actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego y la recreación?	49
Gráfica 12 ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en la adquisición de tus aprendizajes?	50

Gráfica 13 ¿Adquieres mejores aprendizajes cuando participas activamente de las clases por medio del juego y la lúdica?	50
Gráfica 14 ¿Crees que aprendes al mismo ritmo y de la misma forma que tus compañeros?	51
Gráfica 15 ¿Disfrutas de las clases que tus profesores preparan incluyendo en ellas el juego?.....	52
Gráfica 16 ¿Disfrutas de las clases cuando el profesor hace parte activa de estas por medio del juego y la recreación?	52
Gráfica 17 ¿Crees que tus habilidades y destrezas enriquecen los proyectos lúdico-recreativos de tu colegio?	53
Gráfica 18 ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?	54
Gráfica 19 ¿Se puede aprender por medio del juego en todas las áreas de estudio?	54
Gráfica 20 ¿Se te olvida con facilidad lo que aprendiste por medio del juego en las clases de tu colegio?	55

LISTA DE FOTOS

	Pág.
Foto 1 Institución Educativa El Picachito. Medellín.....	34

LISTA DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1 Números.....	68
Imagen 2 El castillo de cucurumbé.....	69
Imagen 3 dibujo.....	72
Imagen 4 Dibujo 2	80
Imagen 5 figuras de animales.....	83
Imagen 6 Animales domésticos y salvajes.....	85
Imagen 7 figura humana	87
Imagen 8 ficha para colorear	88
Imagen 9 Manualidades.....	89

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. ENCUESTA A MAESTROS.....	102
Anexo B. ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	104
Anexo C. Autorización del rector de la Institución Educativa El Picachito	1066
Anexo D. Permiso de los padres de familia y/o acudientes de los estudiantes de la Institución Educativa El Picachito.	1077
Anexo E. EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS.....	1088

INTRODUCCIÓN

La educación propende un desarrollo integral de ser humano, pero actualmente nos encontramos con una realidad debido a factores que han ido cambiando la motivación, el interés, la disciplina y el trabajo del aula. Algunas de las causas por las que los estudiantes fracasan son: habilidades deficientes para estudiar, malos hábitos de estudio y actitudes académicas negativas, pero especialmente el deseo por adquirir nuevos conocimientos. También han aparecido otro tipo de estudiantes que vienen de una comunidad u hogares en medio de un conflicto social y de una vida que no debería ser la de ellos.

Por tal razón la educación de hoy debe replantear el accionar en las instituciones, tarea que nos toca a los docentes que somos los que día a día estamos actuando el proceso de formación de los estudiantes. El docente debe proponer unas estrategias que permitan el acercamiento al conocimiento y el desarrollo integral del estudiante donde se pueda visualizar el avance en el proceso de aprendizaje.

Una de esas estrategias es permitir que entre la lúdica al trabajo de los salones, que las clases sean desarrolladas desde el encuentro grato con el otro, con migo mismo y con el conocimiento. Realizar actividades dentro de las clases que permitan aprendizajes significativos y para la vida.

El encuentro lúdico entre estudiantes y docentes, aparte de que permite mayor acercamiento al conocimiento y a las personas como tal, derriba fácilmente esas barreras que bloquean los procesos de aprendizaje, sobre todo en aquellos grados donde al estudiante se le dificulta la transición por la complejidad que van adquiriendo los contenidos a medida que avanzan los niveles de aprendizaje y porque los profesores empiezan a preocuparse más por un rendimiento académico que responda a las diferentes pruebas planteadas por el estado o por ellos mismos, sin importar mucho el otro como persona. En ese afán se cae en el academicismo

y lo tradicional que finalmente tiene solo fundamentos teóricos para el momento y no prácticos para la vida.

Por esas y otras razones el presente trabajo está orientado a la puesta en marcha de estrategias lúdicas que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje en la transición de los estudiantes, de la Institución Educativa el Picachito, al grado sexto.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa El Picachito, ubicada en el departamento de Antioquia, ciudad de Medellín, comuna 6, zona noroccidental en la Kr 85A N° 98B – 17, del Núcleo Educativo 921, aún no se han implementado estrategias lúdicas y/o actividades jugadas, para desarrollar en las áreas del conocimiento, lo que hace que los niños, niñas y jóvenes presenten dificultades en sus aprendizajes.

La propuesta pretende observar algunas situaciones que dificultan la adaptación, comodidad, proceso académico y la integración de los estudiantes que pasan de la básica primaria a la básica secundaria tales como la deserción, bajo rendimiento académico, inseguridad y temores que les genera esta transición; a esto se le suma la poca manifestación afectiva de los docentes hacia ellos, que en el afán de cumplir con el currículo y el plan elaborado por las instituciones se dedican a dar unas clases monótonas, carentes de dinamismo y poco significativas para los estudiantes.

Por lo tanto se hace necesario implementar estrategias de aprendizaje desde la lúdica que permitan la aprehensión y el desarrollo de habilidades que permitan mejorar la dimensión cognitiva en aspectos como la permanencia en la institución, minimizar la mortalidad académica, hacer de las clases una experiencia vivida y disfrutada desde el hacer y el compartir.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué estrategias lúdicas permiten del aprendizaje en niños y niñas del grado sexto?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1. Antecedentes Bibliográficos

Título: Tres teorías sobre el juego Froebel, Decroly Montessori, jugar para aprender como complemento educativo para el trabajo en el aula.

Autor: Luisa Fernanda Martínez Vásquez.

Editorial: Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias de la Educación. Programa de Educación Preescolar, 2010

Año: 2010

Al finalizar este trabajo se concluye que el juego es el valor añadido más importante que existe en la educación pues es una actividad vital, espontánea y permanente en el niño pues fomenta normas de relaciones sociales y morales siendo un agente importante en la transmisión de ideas y en el fomento de la creatividad.¹

Título: Aprender jugando una mirada histórico-educativa.

Auto: Andrés Payá Rico

Editorial: Valencia Universidad de Valencia

Año: 2008

El juego como base de toda educación. Importancia de la actividad lúdica -- Educación integral: la actividad lúdica y su multitud de valores educativos -- Implementación del juego en la institución escolar -- La actividad lúdica, principal ocupación en la educación infantil -- Aplicaciones lúdicas a didácticas específicas -

¹Martínez Vásquez, Luisa Fernanda. Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias de la Educación. Programa de Educación Preescolar, 2010

- Juego educativo y juguete didáctico -- El rol del educador durante el transcurso del juego -- Formación de los educadores para comprender y aplicar las estrategias lúdicas.²

Título: ¿Jugar para aprender o aprender jugando?

Autor: Rosano Aguilar, José Antonio, Hernández Fernández, Antonio

Editorial: Universidad Politécnica de Catalunya. Instituto de Ciencias de la Educación

Año: 2014

El objetivo del presente trabajo es investigar si existen metodologías que resulten atractivas para el alumno de secundaria, más concretamente para enseñar conocimientos básicos de programación e informática.³

Título: Educar cotidianamente: el tiempo como escenario pedagógico y social en la adolescencia escolarizada. (MONOGRAFICO: Tiempos educativos, tiempos de ocio)

Autor: Caride Gómez, José Antonio ; Lorenzo Castineiras, Juan José ; Rodríguez Fernández, Miguel Ángel

Editorial: Pedagogía Social, July, 2012, Vol.20, p.19 (42) [Revistas arbitradas]

Año: 2012

Poniendo énfasis en la vida cotidiana de los adolescentes que cursan la Educación Secundaria Obligatoria en España, el artículo muestra la importancia que tienen los

Payá Rico, Andrés. Valencia Universitat de Valencia. Biblioteca virtual los Libertadores 2010.

³Rosano Aguilar, José Antonio, Hernández Fernández, Antonio .Universitat Politècnica De Catalunya. Institut De Ciències De L'Educació. Biblioteca Virtual Los Libertadores.

tiempos escolares en sus procesos de socialización, con una doble perspectiva: de un lado, la que incide en los significados inherentes a sus contextos espaciales, temporales y relacionales (familia, grupo de iguales, redes sociales, etc.); de otro, la que pone en valor el tiempo libre y la necesidad de una educación del ocio que contribuya al desarrollo integral de su personalidad.⁴

Título: La lectura, como posibilidad lúdica en las niñas y niños del grado segundo tres de la institución educativa San Luis del municipio de San Luis, Antioquia

Autor: Luz Amparo Álvarez Taborda; Fanny Estela Díaz Gutiérrez; Ingrid Adela López Castaño; Flor Elena Rúa Pulgarín; Jorge Alirio Beltrán Sierra.

Editorial: Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

Año: 2014

Mediante la propuesta de intervención pedagógica se pretende fomentar en el grado segundo tres de la Institución Educativa San Luis del Municipio de San Luis la lectura como una posibilidad lúdica y dinamizadora del aprendizaje, de modo que los educandos puedan mejorar sus habilidades lecto- escritoras.⁵

Título: Las artes plásticas como elemento de la expresión lúdica: Una posibilidad en el proceso de fortalecimiento de la atención en niños de la segunda infancia

⁴Caride Gómez, José Antonio ; Lorenzo Castineiras, Juan José ; Rodríguez Fernández, Miguel Ángel. Pedagogía Social, July, 2012, Vol.20, p.19 (42) [Revistas arbitradas]. Biblioteca Virtual Los Libertadores.

⁵ Álvarez Taborda,Luz Amparo;Fanny Estela Díaz Gutiérrez,Fanny Estela; López Castaño,Ingrid Adela; Rúa Pulgarín,Flor Elena; Beltrán Sierra,Jorge Alirio. Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014

Autor: Heidy Juliet Cadena Rodríguez; Oscar Hernando Restrepo Gutiérrez; Raquel Sofía Pérez Cubillos; Martha Cielo Nausa Silva; Néstor Peña Guarín .

Editorial: Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

Año: 2014

En el siguiente documento se mostrará cuál puede ser el papel de las Artes Plásticas, como elemento potenciador que contribuye a forjar diferentes posibilidades en los procesos de atención de los niños de segunda infancia. Es así como se recurre a diversas estrategias didáctico- lúdicas; a manera de taller, que permiten afianzar procesos de atención sin dejar de lado los contenidos ni objetivos propuestos en los diferentes campos de pensamiento.⁶

Título: Estrategia lúdico pedagógica desde la literatura infantil, para el desarrollo de competencias en la expresión escrita.

Autor: Prado Liliana; Manuel Antonio Ramos Ruíz; Ruby Esperanza Rodríguez Castellanos; Néstor Peña Guarín.

Editorial: Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

Año: 2014

El presente trabajo de investigación es una propuesta de intervención lúdico pedagógica desde la literatura infantil, para desarrollar competencias

⁶ Cadena Rodríguez, Heidy Juliet; Restrepo Gutiérrez, Oscar Hernando; Pérez Cubillos, Raquel Sofía; Nausa Silva, Martha Cielo; Peña Guarín, Néstor. Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

comunicativas, centrándose directamente en la escritura, mediante actividades lúdicas dirigidas a los niños y niñas del grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Distrital colegio General Santander de la ciudad de Bogotá.⁷

Título: La función lúdica en la formación ciudadana y la convivencia escolar para el nivel de educación básica secundaria.

Autor: María Cristina Mariño Blanco; María Olga Duarte Bohórquez

Editorial: Dirección de Educación Virtual y a Distancia. Especialización en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural, 2007

Año: 2007

La función lúdica en la formación ciudadana y la convivencia escolar en el Colegio

Técnico Panqueba, las estructuras, estrategias, didácticas apoyadas en las prácticas con el propósito de establecer fundamentos pedagógicos en el ámbito escolar y cultural del aprendizaje social.⁸

Título: El comic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación.

Autor: Del Rey Cabero, Enrique

Editorial: Rael Revista Electrónica de Lingüística Aplicada

Año: 2013

⁷ Cadena Rodríguez,HeidyJuliet; Restrepo Gutiérrez,Oscar Hernando; Pérez Cubillos,Raquel Sofía; Nausa Silva, Martha Cielo ; Peña Guarín,Néstor. Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

⁸ Mariño Blanco,María Cristina; Duarte Bohórquez,María Olga. Dirección de Educación Virtual y a Distancia. Especialización en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural, 2007

El comic, pese a los prejuicios históricos que lo clasifican como lectura superficial o para público exclusivamente joven, tiene cada vez, más una presencia mayor en el mundo de la cultura. Su particular lenguaje y características como medio, pueden ser ampliamente aprovechados en el aula de E/LE.⁹

Título: Teoría del aprendizaje una perspectiva educativa.

Autor: Dale H. Schunk

Editorial: Pearson

Año: 2012

Institución: University of north Carolina

En la educación media, el aprendizaje debe ser motivador que conduzca a un procesamiento de la información que sea motivador para el alumno y que se evidencie como aprende.

Título: Evaluación educativa de aprendizajes y competencias

Autor: Santiago Castillo Arredondo, Jesús Cabrerizo Diago

Editorial: Pearson

Año: 2010

⁹Del Rey Cabero, Enrique. Rael Revista Electrónica de Lingüística Aplicada.

Institución: Universidad Nacional

Plantean el empleo de las competencias en la enseñanza para llegar al aprendizaje desarrollando las capacidades adquiridas y el alumno como centro de la educación y eje de su propio aprendizaje.

Título: Estrategias de enseñanza-aprendizaje docencia universitaria basado en competencias

Autor: Julio Herminio Pimienta Prieto

Editorial: Pearson

Año: 2012

Institución: Instituto Superior Pedagógico

Propone algunas estrategias que se deben implementar en el aprendizaje de los estudiantes ya que es más fácil emplear esquemas para visualizar y fijar mejor la información y emplear el aprendizaje cooperativo.

1.3.2. Antecedentes empíricos

Dale H. Schunk 2012, acota sobre "el estudio del aprendizaje desde lo cognoscitivo, como procesamos la información y la motivación que conduce a un cambio perdurable pero significativo empleando estrategias de aprendizaje para resolver algunas dificultades de la mano de la didáctica"¹⁰. Estas referencias son importantes para nuestra investigación porque aportan puntos de vista relacionados con los temas de estudios previos y científicos sobre cómo se comportan los estudiantes para adquirir conocimientos; a que los alumnos realizan actividades repetitivas que

¹⁰ Schunk, Dale H; Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa, 6ta Edición
<http://www.freelibros.org/libros/teorias-del-aprendizaje-una-perspectiva-educativa-6ta-edicion-dale-h-schunk.html>

los aburren y no se les permiten aprender desde la motivación; la falta de afecto, los hace darle una mirada a lo académico no de mucho agrado, interviene aquí el factor cultural, las costumbres, los valores, las situaciones sociales, económicas, la situación familiar, hogares disfuncionales y otros factores.

Las teorías formuladas por los autores : Jesús Cabrerizo Diago, María Julia Rubio Roldán y Santiago Castillo Arredondo 2007-2010 “establecen que a nivel educativo se han incorporado las competencias básicas para orientar la enseñanza del aprendizaje ya que el contenido de las áreas deben contribuir al desarrollo de las capacidades que permitan la adquisición de las competencias con aplicaciones prácticas de las capacidades adquiridas pasando de la educación tradicional al alumno que es el centro de su propio proceso educativo”¹¹. Se debe enseñar desde el gusto y dejar que los alumnos aprendan para la vida temas que les sirvan en su proceso educativo y formativo para que puedan ser más productivos, mejorando su calidad de vida.

De acuerdo con Pimienta Prieto 2012 “las estrategias de aprendizajes que pueden emplear los docentes para que los estudiantes desarrollen las competencias de pensamiento crítico teniendo en cuenta sus conocimientos previos, y como visualizar mejor la información para llegar a la adquisición del conocimiento”¹². Buscar estrategias que permitan aprender y hacer más dinámicas las clases mirando y analizando el cómo llegar a la adquisición del conocimiento con métodos más lúdicos y prácticos.

Según, Rosano Aguilar 2013¹³, los adolescentes prefieren trabajar en grupo, interconectados entre sí, y desde luego que prefieren aprender jugando antes que

¹¹ Cabrerizo Diago, Jesús; Rubio Roldán, María Julia y Castillo Arredondo, Santiago; Programación por competencias. Formación y práctica.

PEARSON EDUCACIÓN, S.A. Madrid, 2008 Didáctica y metodología. Páginas: 456

¹²Pimienta Prieto, Julio Herminio; Instituto Superior Pedagógico de la Habana, Cuba. Universidad Anahuac, México

¹³Rosano Aguilar, José Antonio, Hernández Fernández, Antonio Universitat Politècnica De Catalunya. Institut De Ciències De L'Educació. Biblioteca Virtual Los Libertadores. 2013

el trabajo "serio y tradicional". Es por esta razón que con el trabajo de investigación que se llevará cabo en la Institución Educativa el Picachito de la ciudad de Medellín, Antioquia, con una población muestra correspondiente al grado 6º, se pretende diseñar e implementar estrategias lúdicas y actividades jugadas que faciliten a los estudiantes la práctica de valores, la integración y un mejor desempeño académico, en las diferentes áreas, además, se busca de alguna manera minimizar un poco la deserción y la mortalidad académica.

Poniendo de presente lo expuesto por Payá Rico 2008 en su libro, *La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea*; sobre "los excelentes resultados que se obtienen con la aplicación lúdica en el aprendizaje"¹⁴ se pretende generar espacios y actividades agradables para el desarrollo intelectual de esos estudiantes que pasan de 5º a 6º, ya que esta transición les genera grandes dificultades académicas, disciplinarias y de integración.

Cabe también anotar que con las actividades lúdicas y jugadas se les permite a los adolescentes promover hábitos de vida saludable y un desarrollo más pleno de su personalidad.

Haciendo referencia a los estudios detallados de la intelectualidad pero desde el empuje, la lúdica la alegría y la música como una manera amena de aprender y realizar trabajos académicos de forma clara y con buenas razones para llevarlos a cabo y con facilidad para lograr lo propuesto, describiendo los beneficios y las implicaciones teóricas que explican los avances de la situación de las cual se ocupan los estudiantes, su importancia y las causas que originan el problema en términos que añadan implicaciones propuestas lanzadas en la búsqueda de alternativas de aprendizaje metiéndole energía, pasión, liderazgo, sencillez y disciplina proyectando lo mejor de cada uno demostrando la inspiración en el juego, el color, texturas, lo manual y como ser humano que crezcan a través del esfuerzo

¹⁴Payá Rico, Andrés; *Aprender jugando: Una mirada histórico-educativa*. Valencia Universidad de Valencia. 2008

significativo y las incidencias del aprendizaje, la creatividad para producir y tener en cuenta que cada alumno tiene su carácter, su propio talento, su modo de ver y sentir la propuesta. La propuesta se debe compartir, mostrar lo que tienen, aprender de cada uno y convertirlo en un trabajo enriquecedor de la mano del maestro, aprendiendo a preocuparse por conocer de la gente que lo rodea estar en contacto con el conocimiento con armonía ser abierto a nuevas ideas y estilos diferentes pero aceptándolos con respeto, aprender desde los conceptos básicos que se posee conservando lo esencial.

2. JUSTIFICACION

Es preocupante el alto índice de deserción y bajo rendimiento académico de los estudiantes en el proceso de transición del grado quinto a sexto resultado de la desmotivación visible por la poca creatividad de los docentes para atraparlos y convencerlos de hacer parte de un proceso de aprendizajes en donde la rutina y el academicismo se vea transformado por las estrategias lúdicas, didácticas e incluyentes de sus clases.

Diseñar y aplicar una propuesta que muestre como incide la lúdica en la adquisición del aprendizaje en niños y niñas del grado sexto de La Institución Educativa el Picachito, buscando afectar los procesos cognitivos y comportamentales de estos estudiantes, teniendo en cuenta sus fortalezas, debilidades, su entorno y las oportunidades que la sociedad le ofrece.

Es por esta razón es que el proyecto trata de hacer visible otras formas de entrar a los salones, donde todos sean protagonistas de un determinado proceso de aprendizaje, con diferentes estrategias que tengan la capacidad de convencer a los estudiantes de quedarse en los colegios y hacer parte de los procesos educativos adquiriendo conocimientos significativos pues, según la forma como haya hecho parte de él, será para toda la vida.

Si un docente es capaz de generar espacios que coadyuven a la consecución de los logros establecidos en el quehacer pedagógico entonces está fomentando así las relaciones afectivas como base fundamental en los procesos de comunicación, que favorezcan el amplio desarrollo de las relaciones interpersonales de los educandos y por ende su motivación al aprendizaje por medio del juego y las diferentes actividades lúdicas

La relevancia social que tiene el aprender con calidad y de forma práctica que dé lugar al conocimiento logrando seres más felices y a gusto que favorecen la interacción social de forma especial con calidez que alimente el clima de satisfacer el aprender desde el juego y el contacto con respeto, si se desea avanzar académicamente, se logra desde el esfuerzo y el compromiso que cada uno tenga, disfrutar lo que hace y expresar mucho mejor sus sentimientos y emociones por el aprender.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias lúdico-pedagógicas para el mejoramiento del aprendizaje en los niños y niñas del grado sexto de la Institución Educativa El Picachito.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el nivel de aprendizaje de la población objeto.
- Diseñar una propuesta de intervención que permita el desarrollo del aprendizaje.
- Implementar las actividades lúdicas que permitan la adquisición del conocimiento.

4. MARCO REFERENCIAL



Foto 1 Institución Educativa El Picachito. Medellín

4.1. MARCO CONTEXTUAL

En el año 2004, y luego de haber estado integrada a la Institución Educativa 12 de Octubre, se inaugura la Institución Educativa El Picachito, mediante la resolución 0125 de abril 23 de 2004, ubicada en la carrera 85ª n° 98B-17 del barrio Picachito, comuna 6, núcleo educativo 921, en el municipio de Medellín (Antioquia).

La Institución Educativa el Picachito, de carácter oficial, ofrece una formación desde preescolar hasta el grado once, además de la educación para adultos, en la noche, compuesta por los clei 3,4, 5 y 6.

En estos momentos la Institución Educativa cuenta con 29 grupos distribuidos en las tres jornadas, 37 docentes; un Rector, dos Coordinadores, un Psicólogo (tres días a la semana), un Gestor de Salud, una gestora académica, una asesora del

proyecto “Todos a Aprender y Plan Nacional de Lectura” y una asesora para el proyecto de “formación en el área de Inglés”.

Los docentes, en su mayoría, son licenciados, con especialización en su área de conocimiento; 17 son del Decreto 2277; 3 en provisionalidad y el resto del Decreto 1278. La mayoría son jóvenes alegres; manejan buenas relaciones con los estudiantes y demás miembros de la comunidad, son muy responsables en la planificación y ejecución de las clases, aunque dejando mucho de lado la creatividad y la lúdica, tal vez con el afán de cumplir con los programas y actividades que desde el Ministerio de Educación Nacional llegan sin tener en cuenta las características, necesidades y dificultades de una población.

Los estudiantes de la Institución Educativa en su mayoría son alegres, espontáneos, participativos, colaboradores, dispuestos a desarrollar el trabajo que se les asigna, aunque algunos no alcancen lo propuesto. En la realidad la asistencia a la institución no es motivada por lo que van a aprender, sino, por los servicios y beneficios que allí se dan; algunos asisten porque para los padres la escuela es una guardería o el lugar donde reciben el único aliento del día, o por la ayuda que el gobierno les ofrece con el programa “familias en acción”, la cual exige que los hijos estén estudiando, o porque no los soportan en la casa, en el caso de los más pequeños, los más grandes es porque allí encuentran sus “parceros” para armar el programa del día. También hay otros que en la institución generan muchas dificultades con su comportamiento, por la indisciplina, la agresividad y el vocabulario soez, reflejo de lo que viven en su hogar y en su entorno donde al igual que en muchas partes de Colombia se ve la violencia: intrafamiliar, entre pandillas, microtráfico y otras manifestaciones de conflicto.

Las familias de esta comunidad son de extractos 0, 1 y algunos 2. Con situación económica muy deficiente por el desempleo, el madresolterismo, el vicio, la violencia, la poca preparación académica, lo que niega la oportunidad de un empleo digno, son numerosas, pues en una vivienda pueden vivir hasta tres generaciones

o más, lo que dificulta la convivencia familiar, no hay una figura de autoridad y respeto, debido a que en una misma casa pueden vivir hasta tres o cuatro familias donde todos mandan, viéndose afectados los niños, quienes no saben a quién obedecer o pedir ayuda, de igual modo son los más maltratados por sus travesuras de niños. Las mujeres son abandonadas por sus compañeros con gran número de hijos quedando a merced de la caridad de personas que quieran hacerlo, otras abandonan sus hijos que terminan criándolos los abuelos, se prostituyen o se entregan a los vicios.

Todo lo anterior y el paso del grado 5° a 6°, donde se incrementa la exigencia, acompañado de la carencia de afecto de los profesores de bachillerato que solo piensan en cumplir con el currículo, genera deserción escolar, bajo rendimiento académico, desmotivación y mucha soledad en los procesos.

En los estudiantes del grado 6° es donde se presentan mayores dificultades académicas, comportamentales y de deserción; acompañadas de desmotivación, y aunque el colegio se esfuerce por ofrecer servicios de apoyo, acompañamiento, asesoría, nutrición, capacitación, recreación, entre otros, los resultados en los estudiantes no son lo esperado.

4.2. MARCO TEÓRICO

Según Dale H. Schunk (2012)¹⁵ y Robert M. Gagné (1975),¹⁶ el aprendizaje debe ser significativo y producir fuertes sensaciones de placer activo, acción útil para la vida; con la lógica y las emociones se puede procesar mejor la información.

El aprendizaje ocurre según Dale H. Schunk, cuando “el maestro dispone el ambiente de modo que los estudiantes respondan apropiadamente a los estímulos. Las teorías cognoscitivas insisten en que el conocimiento sea significativo en lo

¹⁵Dale H. Schunk:<https://es.scribd.com/doc/130631992/Teorias-Del-Aprendizaje-Dale-H-Schunk-Cap-1>

¹⁶Gagné, R. M. (1975). Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. México: Editorial Diana, S. A.

relacionado con la conducta, y en cuanto a lo cognoscitivo y en tomar en cuenta la opinión de los estudiantes a cerca de sí mismo y del medio. Los maestros necesitan considerar como se manifiestan los procesos mentales durante el aprendizaje”.

Para Gagné “el aprendizaje es el resultado de la interacción con el medio ambiente, aquí se puede observar que hay una posición conductista, sin embargo también dice que esta interacción no sólo produce respuestas observables, sino por el contrario también produce “procesos mentales internos” que no pueden ser observadas pero que si se pueden inferir a través de un análisis conductual, de esta manera se puede ver que el análisis que Gagné hace del proceso del aprendizaje es desde una perspectiva cognitivista”.

Si los maestros nos ocupamos de preparar el ambiente y los temas para un determinado proceso de enseñanza, seguramente que el proceso de aprendizaje por parte del estudiante mostrará una respuesta positiva, acorde a las capacidades intelectuales de éstos; además hay que tener en cuenta que los intereses, gustos y estilos de aprendizaje de los estudiantes no son iguales por tal razón las estrategias aplicadas deben presentar variables constantemente para no ser monótonos y de alguna forma poder generar en interés en todos máxime, si se tiene en cuenta en la planeación de las clases sus propuestas para el desarrollo de éstas. Esto hace que los estudiantes se sientan cómodos, interesados en participar y la adquisición del aprendizaje se hará más fluida. Gagné dice que el proceso de cambio en las capacidades del estudiante, es persistente y diferente de la maduración o desarrollo físico y se produce usualmente mediante la interacción del individuo con su entorno. Al planear actividades se debe ser coherente con lo que se va a enseñar para que el estudiante sea capaz de aprender, retener y transferir los resultados.

Bonilla 1998¹⁷ dice que “La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas

¹⁷ Bonilla Baquero, Carlo Bolívar: V congreso Nacional de Recreación. Coldeportes de Caldas. FUNLIBRE. 1998.

constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido"...“Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, el niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica”.

La lúdica no está puesta como una ciencia o una corriente filosófica, ni nada por el estilo, pero si es la máxima faceta de los seres ya que todos hemos tenido momentos de felicidad y goce, a pesar de las tantas adversidades que día a día se presentan. El afán que hoy genera la sociedad en mundo cada vez más exigente y globalizado hace que la escuela se tenga que volver un lugar más agradable para los estudiantes, que lo que allí se enseñe sea atractivo, de interés, que compita con el entorno pero, contextualizando aquellas cosas que se van a enseñar; de forma lúdica, donde se involucre estudiantes, docentes y toda una comunidad si se quiere. Si se hace de la lúdica una estrategia de enseñanza, se logrará un aprendizaje significativo, inclusivo que no repara condición física, social, cultural, emocional y tanta diversidad que encontramos en las escuelas; sin limitaciones de espacio, conocimiento, participación, que se sienta feliz de estar ahí, haciendo parte del proceso de enseñanza aprendizaje con goce y disfrute, poniendo en juego su desarrollo humano como parte de un entrenamiento de las habilidades y capacidades para enfrentar las diferentes situaciones que diario encontrará.

Lúdica y aprendizaje deberán ir juntos en la adquisición de la información donde intervienen procesos, principios y planificación de la enseñanza teniendo en cuenta cómo influyen las capacidades intelectuales, las actitudes, las estrategias, la información verbal, además de analizar la actitud, el interés o valor y los diferentes tipos de inteligencias.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Se trabajará con el método mixto (entre cualitativo y cuantitativo).

Con lo cualitativo se tratará de describir la situación que se presenta en la institución Educativa el Picachito con los estudiantes del grado sexto, no queriendo decir esto que se pueda abarcar toda la realidad que allí se vive, pero si puntos claves muy importantes para tomar decisiones en favor de su formación.

En cuanto a lo cuantitativo se tratará de examinar de manera numérica los datos que se recojan en las encuestas realizadas a docentes y estudiantes para determinar los puntos más neurálgicos de la problemática encontrada.

El proyecto de intervención que se implementará se relaciona más con el espacio académico ya que el fin es mejorar los espacios de aprendizaje y minimizar la mortalidad académica, por medio de las diferentes actividades lúdicas y didácticas que se implementarán.

5.2. ENFOQUE

El enfoque es etnográfico, ya que la propuesta se desarrolló el 100% en un espacio que se conoce desde hace 20 años y del que se ha conocido su transformación sociocultural e histórica.

5.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

En la Institución Educativa el Picachito la población objeto de estudio es de 135 estudiantes de grado 6°, distribuidos en cuatro grupos; esta población está constituida por 65 niños y 70 niñas y sus edades promedios oscilan entre 11 y 14

años. Pertenecientes a familias de escaso nivel de escolaridad en su mayoría y sus viviendas están ubicadas en los extractos socioeconómicos 0,1 y 2.

De esta población se tomará una muestra de 109 estudiantes que corresponde al 80,7% de un grupo que en el proceso de transición de 5° a 6° grado se les dificulta adaptarse y alcanzar un buen rendimiento académico.

5.4. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la fase diagnóstica se utilizó como instrumento principal los cuestionarios elaborados con la rigurosidad de las exigencias de una investigación, en términos de fiabilidad, validez y confiabilidad, alrededor de un tema que se quiere indagar en una comunidad o conglomerado social de cualquier índole.

5.5. ANÁLISIS DE GRÁFICOS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Se aplican dos encuestas la primera dirigida a los docentes cuyo objetivo era identificar la implementación de estrategias lúdicas desde su disciplina, esta encuesta estaba constituida por 10 preguntas que permitan determinar el grado de frecuencia, la segunda va dirigida a los estudiantes con el fin de identificar la frecuencia con que los profesores llevan estrategias lúdicas a clase y la respuesta e interés de ellos.

5.5.1. Encuesta a docentes

De 34 profesores se encuestaron 31 y las respuestas fueron tabuladas quedando y analizadas quedando de la siguiente forma:

Encuestados 91,2% de los profesores (Anexo A)

Pregunta	Casi siempre	Algunas veces	Nunca	No respondió
1º ¿Planea usted sus actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, actividades didácticas y la recreación?	14 45,2%	16 51,6%	1 3,2%	
2º ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en el aprendizaje de sus estudiantes?	23 74,2%	7 22,6%	1 3,2%	
3º ¿Con una clase lúdica puedes desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos con facilidad?	23 74,2%	8 25,8%		
4º ¿Crees que la aplicación actividades lúdicas incide en los estilos de aprendizaje de los estudiantes?	24 77,4%	7 22,6%		
5º ¿Crees que los estudiantes disfrutan de tus clases cuando incluyes en ellas el juego la lúdica y la recreación?	25 80,6%	6 19,4%		
6º ¿Disfrutas realizando tus clases lúdico – pedagógicas?	16 51,6%	12 38,7%	2 6,5%	1 3,2%
7º ¿Contribuyes con el fortalecimiento de la lúdica a nivel institucional?	6 19,4%	22 70,9%	3 9,7%	
8º ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?	9 29%	18 58,1%	3 9,7%	1 3,2%
9º ¿Manejas la transversalidad de la lúdica con todas las áreas que sirves?	12 38,7%	15 48,4%	4 12,9%	
10 ¿Sientes satisfacción cuando logras aprendizajes a largo plazo empleando el juego, la lúdica y la recreación como estrategia de aprendizaje?	24 77,4%	6 19,4%	1 3,2%	

Tabla 1 Tabla de resultados de la encuesta a docentes

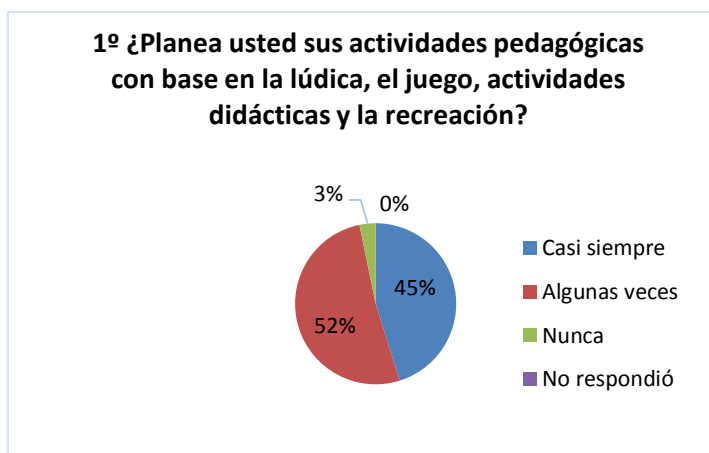
5.5.2. Encuesta a estudiantes

De 135 estudiantes del grado sexto, se encuestaron 109, que corresponde al 80,7% y los resultados arrojados fueron:

Pregunta	Casi siempre	Algunas veces	Nunca	No respondió
1º ¿Los profesores plantean las actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, y la recreación?	44 40,4%	59 54,1%	6 5,5%	
2º ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en la adquisición de tus aprendizajes?	46 42,2%	48 44%	15 13,8%	
3º ¿Adquieres mejores aprendizajes cuando participas activamente de las clases por medio del juego y la lúdica?	55 50,4%	41 37,6%	13 11,9%	
4º ¿Crees que aprendes al mismo ritmo y de la misma forma que tus compañeros?	20 18,3%	51 46,8%	38 34,9%	
5º ¿Disfrutas de las clases que tus profesores preparan incluyendo en ellas el juego?	58 53,2%	46 42,2%	5 4,6%	
6º ¿Disfrutas de las clases cuando tu profesor hace parte activa de estas por medio del juego y la recreación?	49 45%	50 45,9%	10 9,2%	
7º ¿Crees que tus habilidades y destrezas enriquecen los proyectos lúdico-recreativos de tu colegio?	31 28,4%	55 50,5%	22 20,2%	1 0,9%
8º ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?	33 30,3%	46 42,2%	30 27,5%	
9º ¿Se puede aprender por medio del juego en todas las áreas de estudio?	38 34,9%	51 46,8%	20 18,3%	
10º ¿Se te olvida con facilidad lo que aprendiste por medio del juego en las clases de tu colegio?	22 20,2%	40 36,7%	47 43,1%	

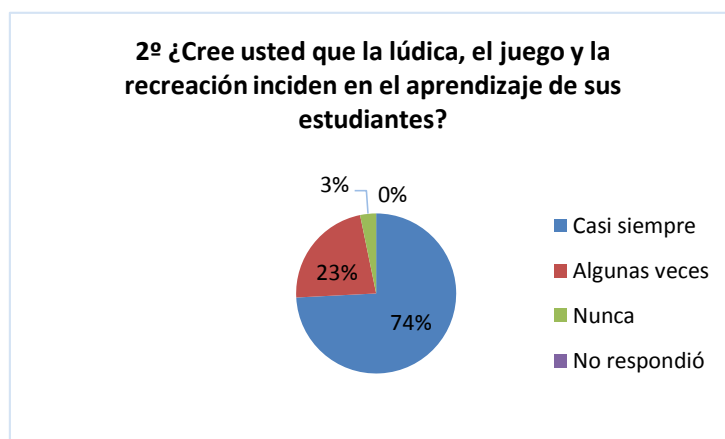
Tabla 2 Tabla de resultados de la encuesta a estudiantes

5.5.3. Análisis gráfico de las respuestas de los docentes a cada pregunta.



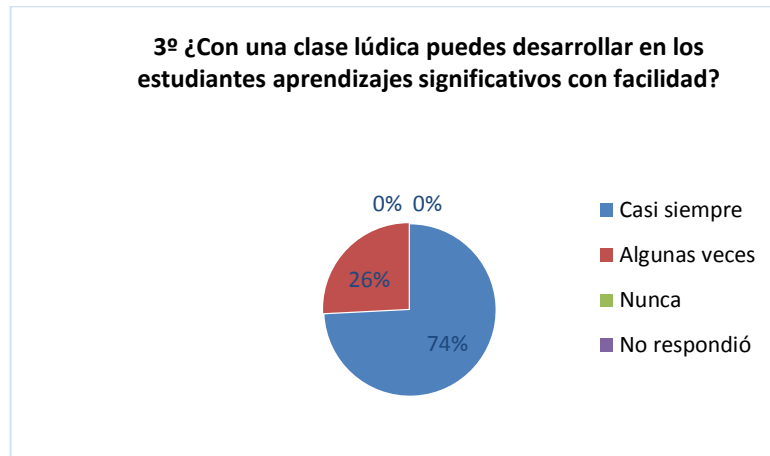
Gráfica 1 ¿Planea usted sus actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, actividades didácticas y la recreación?

Análisis gráfica 1, pregunta 1 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34); de la Institución Educativa El Picachito, se les preguntó ¿Planea usted sus actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, actividades didácticas y la recreación? Y sus respuestas fueron: El 45% (14 encuestados) casi siempre; el 52% (16 encuestados) algunas veces y solo el 3% (1 encuestado) expresó que nunca las plantea.



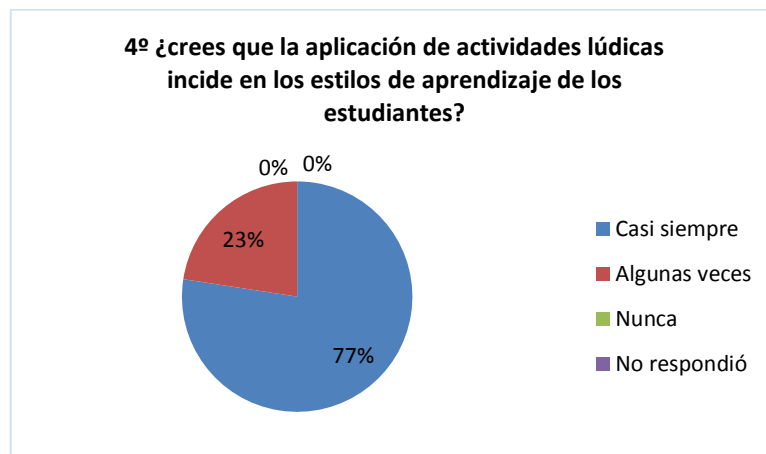
Gráfica 2 ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en el aprendizaje de sus estudiantes?

Análisis gráfica 2, pregunta 2 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34); de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en el aprendizaje de sus estudiantes? Y sus respuestas fueron: El 74% (23 encuestados) casi siempre; el 23% (7 encuestados) algunas veces y solo el 3% (1 encuestado) expresó que no lo cree.



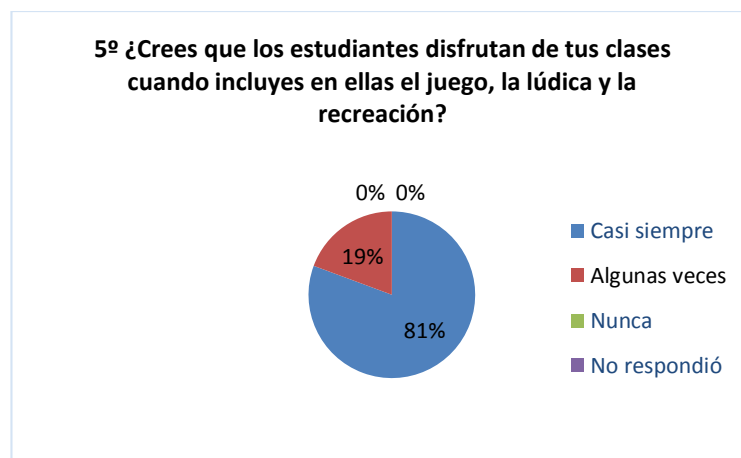
Gráfica 3 ¿Con una clase lúdica puedes desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos con facilidad?

Análisis gráfica 3, pregunta 3 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34); de la Institución Educativa El Picachito se les pregunta ¿Con una clase lúdica puedes desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos con facilidad? Y sus respuestas fueron: El 74% (23 encuestados) casi siempre; y el 26% (8 encuestados) algunas veces.



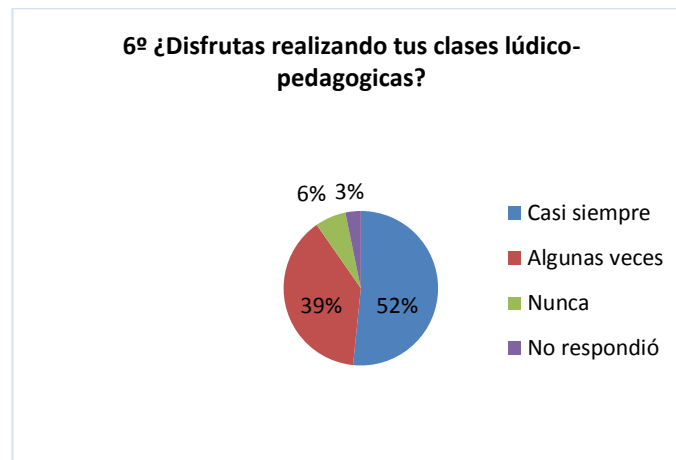
Gráfica 4 ¿crees que la aplicación de actividades lúdicas incide en los estilos de aprendizaje de los estudiantes?

Análisis gráfica 4, pregunta 4 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34) de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Crees que la aplicación de actividades lúdicas incide en los estilos de aprendizaje de los estudiantes? Y sus respuestas fueron: El 77% (24 encuestados) casi siempre y el 23% (7 encuestados) algunas veces.



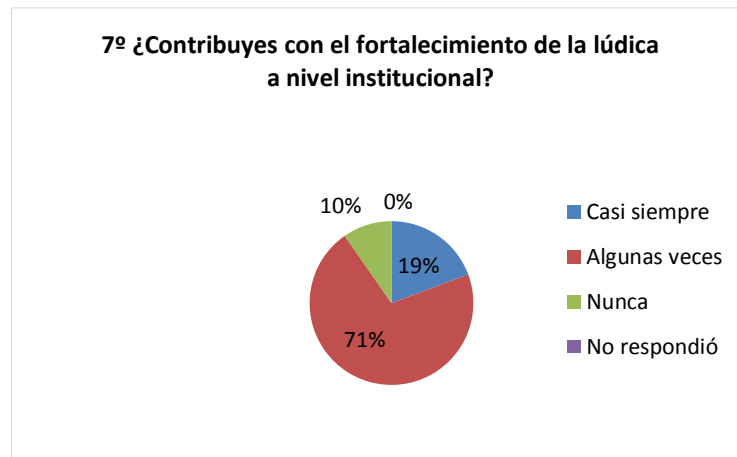
Gráfica 5 ¿Crees que los estudiantes disfrutan de tus clases cuando incluyes en ellas el juego, la lúdica y la recreación?

Análisis gráfica 5, pregunta 5 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34) de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Crees que los estudiantes disfrutan de tus clases cuando incluyes en ellas el juego la lúdica y la recreación? Y sus respuestas fueron: El 81% (25 encuestados) casi siempre y el 19% (6 encuestados) algunas veces.



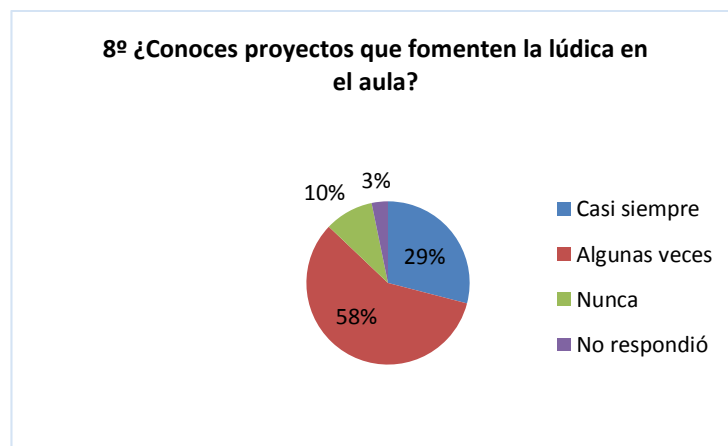
Gráfica 6 ¿Disfrutas realizando tus clases lúdico-pedagógicas?

Análisis gráfica 6, pregunta 6 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34) de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Disfrutas realizando tus clases lúdico – pedagógicas? Y sus respuestas fueron: El 52% (16 encuestados) casi siempre; el 39% (12 encuestados) algunas veces; el 6% (2 encuestados) nunca y el 3% (1 encuestado) no respondió.



Gráfica 7 ¿Contribuyes con el fortalecimiento de la lúdica a nivel institucional?

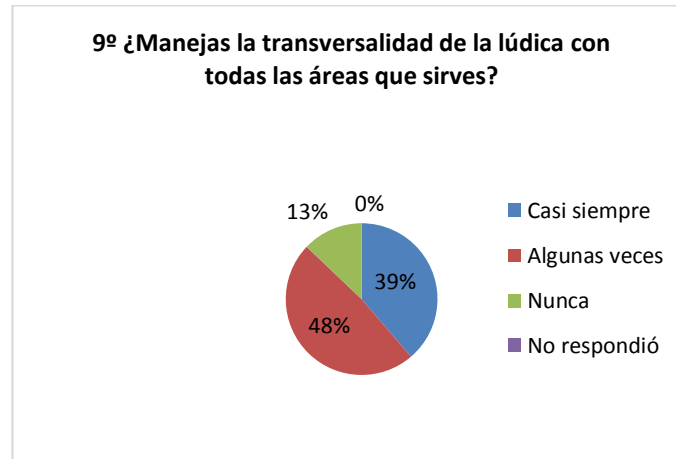
Análisis gráfica 7, pregunta 7 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34 profesores) de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Contribuyes con el fortalecimiento de la lúdica a nivel institucional? Y sus respuestas fueron: El 19% (6 encuestados) casi siempre; el 71% (22 encuestados) algunas veces y el 10% (3 encuestados) nunca.



Gráfica 8 ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?

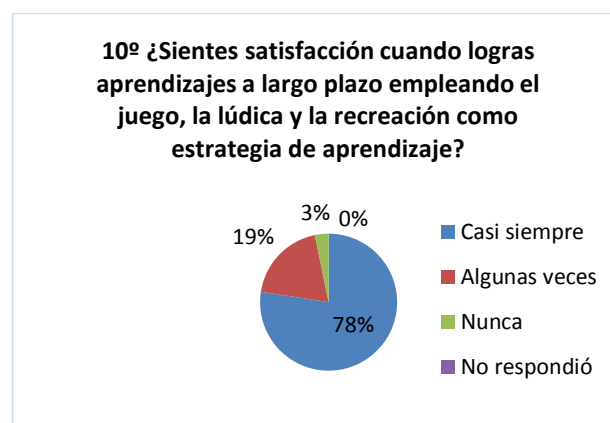
Análisis gráfica 8, pregunta 8 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34) de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula? Y sus respuestas fueron: El 29% (9 encuestados)

casi siempre; el 58% (18 encuestados) algunas veces; el 10% (3 encuestados) nunca y el 3% (1 encuestado) no respondió



Gráfica 9 ¿Manejas la transversalidad de la lúdica con todas las áreas que sirves?

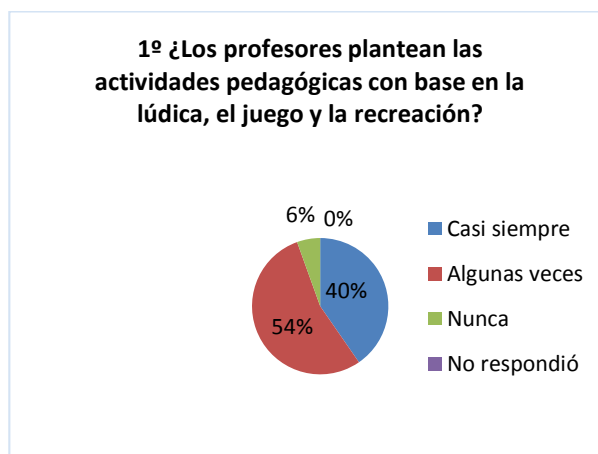
Análisis gráfica 9, pregunta 9 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34); de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Manejas la transversalidad de la lúdica con todas las áreas que sirves? Y sus respuestas fueron: El 39% (12 encuestados) casi siempre; el 48% (15 encuestados) algunas veces y el 13% (4 encuestados) nunca.



Gráfica 10 ¿Sientes satisfacción cuando logras aprendizajes a largo plazo empleando el juego, la lúdica y la recreación como estrategia de aprendizaje?

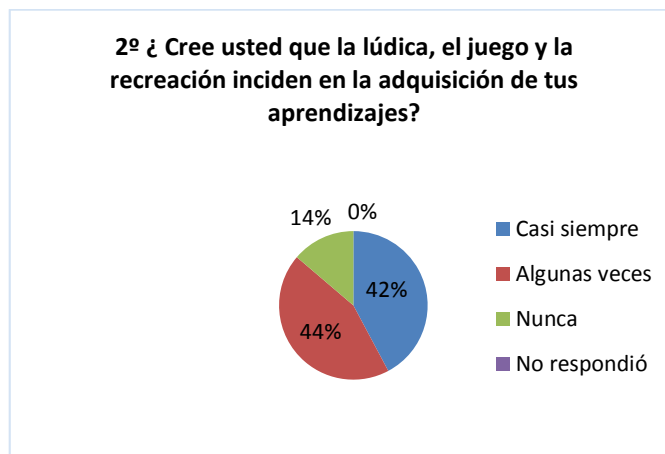
Análisis gráfica 10, pregunta 10 a profesores: Al 91,2% de los profesores (31 de 34) de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Sientes satisfacción cuando logras aprendizajes a largo plazo empleando el juego, la lúdica y la recreación como estrategia de aprendizaje? Y sus respuestas fueron: El 78% (24 encuestados) casi siempre; el 19% (6 encuestados) algunas veces y el 3% (1 encuestados) nunca.

5.5.3.1. Análisis gráfico de la respuesta de los estudiantes a cada pregunta.



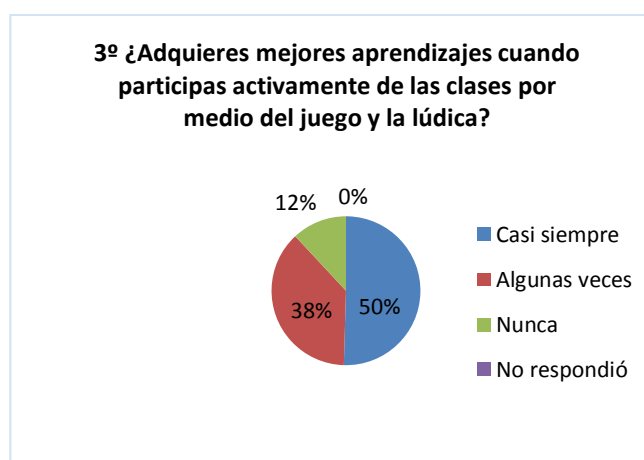
Gráfica 11 ¿Los profesores plantean las actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego y la recreación?

Análisis gráfica 11, pregunta 1 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6° de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Los profesores plantean las actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, y la recreación? Y sus respuestas fueron: El 40% (44 encuestados) casi siempre; el 54% (59 encuestados) algunas veces y el 6% (6 encuestados) nunca.



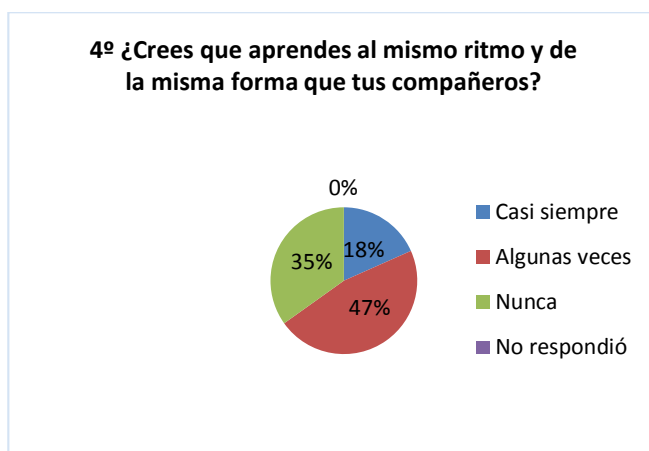
Gráfica 12 ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en la adquisición de tus aprendizajes?

Análisis gráfica 12, pregunta 2 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135 estudiantes) del grado 6º de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en la adquisición de tus aprendizajes? Y sus respuestas fueron: El 42% (46 encuestados) casi siempre; el 44% (48 encuestados) algunas veces; el 13% (15 encuestados) nunca.



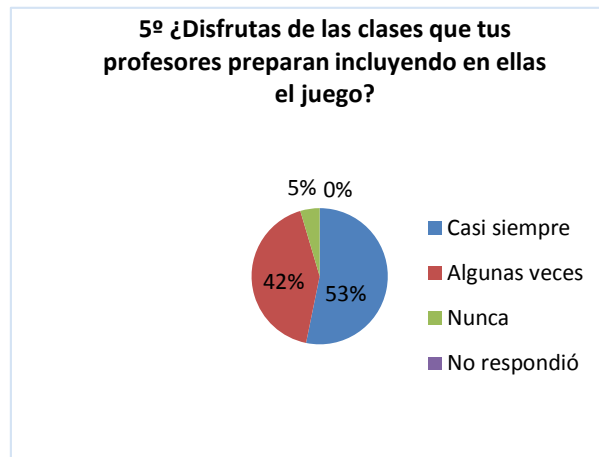
Gráfica 13 ¿Adquieres mejores aprendizajes cuando participas activamente de las clases por medio del juego y la lúdica?

Análisis gráfica 3, pregunta 3 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6° de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Adquieres mejores aprendizajes cuando participas activamente de las clases por medio del juego y la lúdica? Y sus respuestas fueron: El 50% (55 encuestados) casi siempre; el 38% (41 encuestados) algunas veces y el 12% (13 encuestados) nunca.



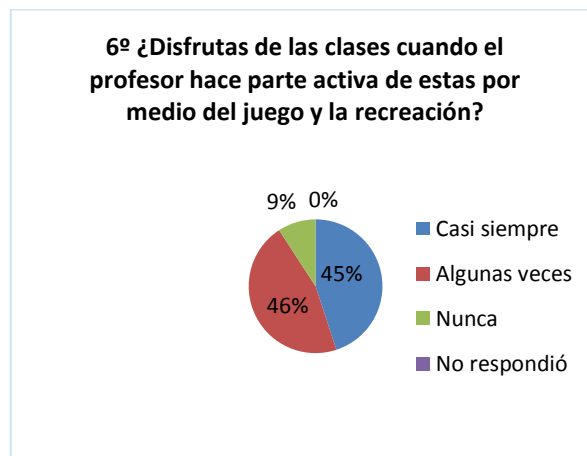
Gráfica 14 ¿Crees que aprendes al mismo ritmo y de la misma forma que tus compañeros?

Análisis gráfica 14, pregunta 4 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6° de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Crees que aprendes al mismo ritmo y de la misma forma que tus compañeros? Y sus respuestas fueron: El 18% (20 encuestados) casi siempre; el 47% (51 encuestados) algunas veces y el 35% (38 encuestados) nunca.



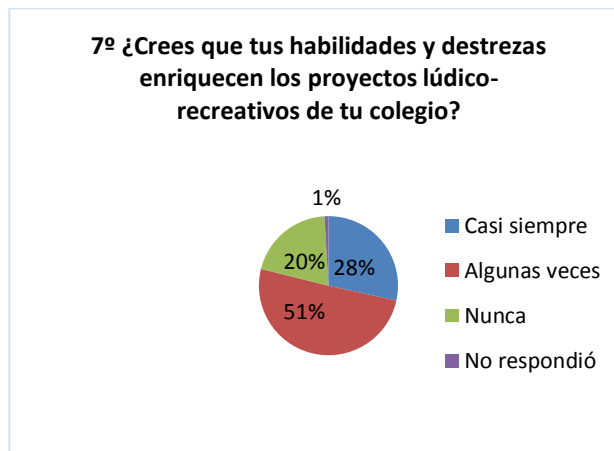
Gráfica 15 ¿Disfrutas de las clases que tus profesores preparan incluyendo en ellas el juego?

Análisis gráfica 15, pregunta 5 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6º de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Disfrutas de las clases que tus profesores preparan incluyendo en ellas el juego? Y sus respuestas fueron: El 53% (58 encuestados) casi siempre; el 42% (46 encuestados) algunas veces y el 5% (5 encuestados) nunca.



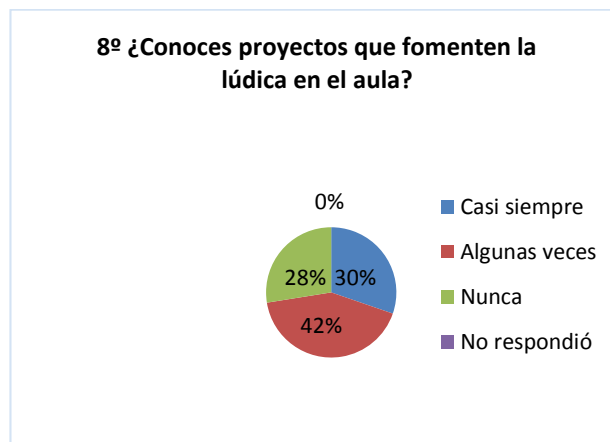
Gráfica 16 ¿Disfrutas de las clases cuando el profesor hace parte activa de estas por medio del juego y la recreación?

Análisis grafica 16, pregunta 6 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6° de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Disfrutas de las clases cuando tu profesor hace parte activa de estas por medio del juego y la recreación? Y sus respuestas fueron: El 45% (49 encuestados) casi siempre; el 46% (50 encuestados) algunas veces y el 9% (10 encuestados) nunca.



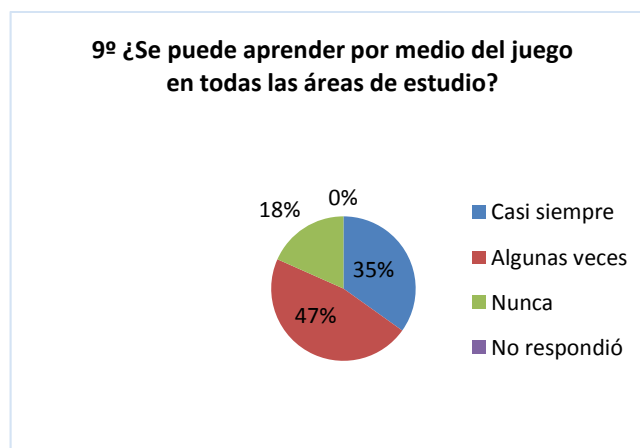
Gráfica 17 ¿Crees que tus habilidades y destrezas enriquecen los proyectos lúdico-recreativos de tu colegio?

Análisis gráfica 17, pregunta 7 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6° de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Crees que tus habilidades y destrezas enriquecen los proyectos lúdico-recreativos de tu colegio? Y sus respuestas fueron: El 28% (31 encuestados) casi siempre; el 51% (55 encuestados) algunas veces; el 20% (22 encuestados) nunca y el 1% (1 encuestado) no respondió.



Gráfica 18 ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?

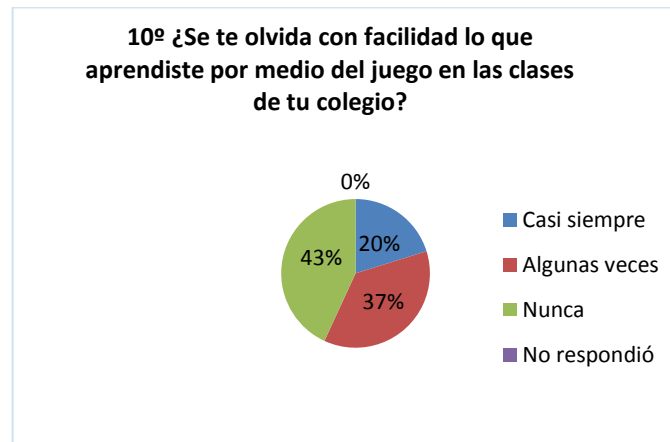
Análisis gráfica 18, pregunta 8 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6º de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula? Y sus respuestas fueron: El 30% (33 encuestados) casi siempre; el 42% (46 encuestados) algunas veces y el 28% (30 encuestados) nunca.



Gráfica 19 ¿Se puede aprender por medio del juego en todas las áreas de estudio?

Análisis gráfica 19, pregunta 9 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6º de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Se puede aprender por medio del juego en todas las áreas de estudio? Y sus respuestas

fueron: El 35% (38 encuestados) casi siempre; el 47% (51 encuestados) algunas veces y el 18% (20 encuestados) nunca.



Gráfica 20 ¿Se te olvida con facilidad lo que aprendiste por medio del juego en las clases de tu colegio?

Análisis gráfica 20, pregunta 10 a estudiantes: Al 80,7% de los estudiantes (109 de 135) del grado 6º de la Institución Educativa El Picachito se les preguntó ¿Se te olvida con facilidad lo que aprendiste por medio del juego en las clases de tu colegio? Y sus respuestas fueron: El 20% (22 encuestados) casi siempre; el 37% (40 encuestados) algunas veces y el 43% (47 encuestados) nunca.

5.6. ANÁLISIS DE LA FASE DE DIAGNÓSTICO

La principal causa por la que se presenta el bajo rendimiento académico y la deserción escolar, en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa El Picachito, es esa transición de primaria a secundaria, ya que ellos vienen de un proceso de aprendizaje que es a base de juegos; para pasar a algo más tradicional y teórico, donde los profesores poco utilizan la lúdica para preparar sus clases.

Según resultados arrojados por las encuestas, los estudiantes expresan, que aunque su ritmo de aprendizaje no es igual al de sus compañeros, si adquieren más

y mejores conocimientos cuando juegan, ya que cuando una clase es activa se les facilita la participación y la integración.

Aunque para los estudiantes es tan importante el trabajo lúdico, los profesores no piensan lo mismo, pues la mayoría de ellos piensan que en nada influye la lúdica para que los estudiantes aprendan más y mejor.

Teniendo en cuenta que la anterior puede ser la causa principal para que se dé el bajo rendimiento académico y la deserción escolar, hay otras causas que también influyen en esta problemática; como es la falta de acompañamiento por parte de los padres o acudientes a causa del trabajo, lo cual genera además la inasistencia ya que estos jóvenes se convierten en los cuidanderos de sus hermanos menores o simplemente por que como se ven solos le da pereza madrugar para ir a estudiar.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO

JUGANDO Y DISFRUTANDO ME VOY ACOMODANDO.



POR

Adriana Ospina Duque

Sor Janeth Ospina Duque

Bilma Mildred Pulido Ruz

6.2. DESCRIPCIÓN

La propuesta está conformada por ocho actividades en algunas de las áreas del conocimiento: en español, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, inglés, religión, artística, tecnología y ética. La primera actividad será dentro del grupo será una de acomodación y reconocimiento de los compañeros de manera muy lúdica, recreativa y participativa.

Cada actividad dirigida a los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa El Picachito, serán llamadas LUDIENCUENTROS.

Cabe anotar, que con estas actividades se pretende demostrar que a través de la lúdica, los estudiantes pueden adquirir con mayor facilidad aprendizajes significativos y a largo plazo; como se encuentra expreso en la justificación.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Es importante la lúdica ya que hace parte de la vida de los seres humanos para el desarrollo de las dimensiones sociales y cognitivas.

Realizar actividades lúdicas en el paso de la básica primaria a la básica secundaria, o sea en el grado sexto, permite al estudiante un proceso de comodidad, seguridad en el salón de clase, ante compañeros y profesores; le permiten romper esa barrera que lo bloquea y hace que su aprendizaje sea complicado y difícil de asimilar.

Movilizar las estructuras cognitivas del estudiante en un proceso autónomo e interactivo, teniendo en cuenta los componentes del currículo, el contexto las necesidades e intereses de los estudiantes individual y grupalmente es gran parte de la intención de este proyecto, aunque lo principal es mejorar el rendimiento académico ofreciendo por medio de la lúdica un mundo atractivo y unas estrategias dinámicas que permitan al estudiante adquirir aprendizajes más significativos y para la vida.

Desde luego son actividades planificadas pero sujetas a variables de acuerdo a los resultados que en el proceso, éstas estén arrojando.

6.4. OBJETIVOS

Vincular los estudiantes del grado sexto a las diferentes actividades lúdicas teniendo en cuenta sus fortalezas y debilidades permitiéndole el desarrollo cognitivo y social adecuadamente dentro del grupo. Desarrollar estrategias lúdico-didácticas que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades cognitivas y socioculturales.

Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje por medio de actividades motivantes y divertidas que conlleven a la consecución de aprendizajes significativos.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

6.5.1. Ludi - encuentro N°1

Título: Reconocernos.

Tema: Identificar los nombres de los compañeros.

Duración: 55 minutos.

Nivel: Básica secundaria.

Materiales: Humanos (estudiantes y profesores)

Objetivo: Reconocer a cada uno por su nombre presentándose al cada compañero con ritmo y movimientos.

DESCRIPCIÓN: Ubicar al grupo en mesa redonda y de pie. Con el fin de que se visualicen y puedan realizar movimientos ludicorítmicos.

- El maestro dará las instrucciones: la presentación se llevará a cabo con ritmos (trovas, rap, hip hop, baile, break dance, o de la forma que más le guste) y movimientos.
- El maestro les hace énfasis en que al finalizar todas las presentaciones deben repetir los nombres de sus compañeros de forma agradable rítmica. Por lo tanto debe estar atento a las presentaciones para poder retener los nombres.
- Presentar a los integrantes del grado 6º con expresiones artísticas y verbales.
- El maestro debe participar de la actividad.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: El maestro inicia con un saludo de bienvenida y empieza con la presentación rítmica así: (a ritmo de trova contestataria)

*Mi nombre es Janeth
Y quiero invitarlos
A realizar el ludi –encuentro
Y vamos a disfrutarlo.*

*Y vamos a disfrutarlo
Con ritmos y movimientos
Que tú podrás expresarlo
Con tus conocimientos.
Con tus conocimientos
Inicia pues tú a ver
Empieza por tu nombre
Demuéstralo con placer.*

*Otro ejemplo a ritmo de rap:
Este es mi nombre
Que mi madre me regaló
Y el día del bautizo
Adriana me llamó.*

*También puede a ritmo de cumbia:
(parodiando una canción conocida por todos) así:
Yo me llamó Mildred
Me llaman la profe
Por donde voy
Mi piel es morena
Como los cueros de mi tambor...*

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con este juego puedes aprender a memorizar secuencias lógicas, puedes apropiarte del espacio, ser creativo, conectarte con el grupo, darte a conocer; el maestro puede identificar problemas y aspectos positivos como: de inseguridad y seguridad, claridad en la expresión o problemas de habla entre otros.

LOGROS OBTENIDOS:

Reconocimiento del compañero y la responsabilidad, dedicación y respeto con las tareas acordadas.

6.5.2. Ludi - encuentro N°2

Título: Disfrutando los carteles y la publicidad.

Tema: La expresión en las clases de cartel

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica secundaria

Materiales: cartulina u hojas (tamaño un 1/8) de cartulina Bristol colores surtidos, colores, lápices, borrador, sacapuntas, regla, transportador, marcadores de diferentes colores y revistas.

Objetivo: Reconocer la importancia del cartel como herramienta de publicidad para diferentes actividades de la cotidianidad.

DESCRIPCIÓN: Distribuir el grupo en seis equipos de trabajo.

- A cada grupo entregar un documento de las diferentes clases de cartel publicitario (los más conocidos)
- Distribuir un objeto, evento, producto o personaje al que le hará la publicidad.
- Realizar lecturas de las clases de cartel por equipos.

- Explicación sobre las partes que tiene un cartel.
- Cada equipo realiza su propio cartel publicitario.
- Socialización y presentación de los carteles.
- Constante motivación y acompañamiento del docente.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: Saludo de bienvenida a la clase y se acompaña exhibiendo un afiche que invite a participar activamente de la clase.

El profesor organiza el grupo en seis equipos de a seis estudiantes.

A cada equipo entregará un documento corto sobre el cartel y sus clases.

EL CARTEL:

Es el soporte de la publicidad que consiste en una lámina de papel u otro material que se imprime con algún tipo de mensaje visual que sirve para difundir una información o promocionar algún producto, evento o campaña.

El cartel informativo. Es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, etc. Este tipo de cartel puede ser presentado sólo con texto, para lo cual se recomienda letras grandes sobre fondo de color contrastante. Los textos deberán proporcionar sólo la información indispensable. También pueden ser presentados con texto e imagen, para lo cual la información se proporciona acompañada de imagen que puede estar hecha a base de tipografía de sujetos, objetos o formas que acompañan textos cortos, que den sólo la información necesaria.

El cartel formativo. Es el que se utiliza como un medio para propiciar el establecimiento de hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad, orden, etc. También se usa para propiciar actitudes de confianza, actividad, esfuerzo, conciencia, etc. En el cartel formativo la imagen tiene preponderancia sobre el texto, el mensaje es expresado gráficamente en forma clara y sólo se apoya en un corto texto, que dé énfasis a la idea sugerida. El cartel formativo usado adecuadamente en la promoción de la salud, puede convertirse en un magnífico recurso para evitar las enfermedades, los accidentes y promover los hábitos higiénicos.

TIPOS DE CARTELES

CARTELES COMERCIALES: *Son también llamados carteles de consumo, ya se usan en las ventas de productos, se logran con imágenes reales e ideal para motivarla adquisición del producto.*

CARTELES POLÍTICOS: *Estos carteles presentan los momentos pre-electorales y simplemente se limitan a retratos de los candidatos, en la realización de estos carteles se usa el sistema especial por la cantidad que se imprime.*

CARTELES SOCIALES: *Son los que tratan temas de drogas, problemas de la sociedad, son anticuados en cuanto al diseño y las imágenes utilizadas son tradicionales, tienen excesiva tipografía y un mensaje extenso.*

CARTELES DEPORTIVOS: Se demuestra el objeto que se quiere vender, si es un evento que se publicita presentes los medios de difusión y el movimiento que desata el deporte.

CARTELES DE CONGRESOS: Son pocos originales, ya que el diseño no les interesa, solo desean informar sobre alguna actividad. Los colores influyen con el paisaje y es utilizado como emblema del medioambiente donde se desarrollaría la actividad.

CARTELES RELIGIOSOS: Se usa en pergaminos para anunciar actos religiosos para alcanzar la eficacia de los eventos programados.

A cada quipo se le entrega el tipo de afiche que debe representar.

- Equipo 1. Cartel comercial.
- Equipo 2. Cartel político.
- Equipo 3. Cartel social.
- Equipo 4. Cartel deportivo.
- Equipo 5. Cartel del congreso.
- Equipo 6. Cartel religioso.

En compañía del profesor cada equipo lee y analiza el tipo de afiche que le tocó.

Teniendo en cuenta las instrucciones dadas por el profesor, lo que dice en el documento, las muestra que hay pegada en el tablero y lo que han visto en la cotidianidad, cada equipo elabora un afiche lo más creativo posible, utilizando los materiales dispuestos para la actividad.

Al final de la clase se hace la exposición de los afiches, se explica y expresan como se sintieron.

Cada equipo opina sobre los afiches de los otros compañeros.

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con esta actividad los estudiantes aprenden a compartir opiniones, a trabajar en equipo, descubrir sus fortalezas artísticas y a tener confianza en sí mismo. El profesor descubre las capacidades que tienen los estudiantes para crear y apropiarse del tema dado.

LOGROS OBTENIDOS:

Capacidad para crear y desenvolverse en diversos temas y para realizar trabajo en equipo.

Conceptualizaron el tema y sintieron mucha seguridad al ponerlo en evidencia.

6.5.3. Ludi - encuentro N°3

Título: El tingo tango multiplicando.

Tema: Múltiplos y divisores

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica secundaria,

Materiales: Una pelota pequeña, tres triángulos previamente elaborados, círculos con números, lápiz, cuaderno y borrador.

Objetivo: Aplicar el uso de múltiplos y divisores de forma divertida.

DESCRIPCIÓN:

- Organización del grupo en mesa redonda.
- Distribuir los triángulos en la mitad de la mesa los cuales tendrán unos resultados en el centro de cada uno.
- Disponer los círculos con los números que dan el resultado de los triángulos.
- Cantar el tingo, tingo mientras un objeto pasa de mano en mano hasta que se diga tango.
- El estudiante que quede con el objeto en la mano deberá tomar un círculo con el número que crea corresponde a un vértice del primer triángulo que

corresponda al resultado.6. Así se debe continuar hasta llenar los vértices de los triángulos con los círculos según corresponda los resultados.

- Al terminar la clase deben quedar los triángulos llenos de múltiplos en el centro y divisores en el centro.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: Saludo de bienvenida y motivación a la clase.

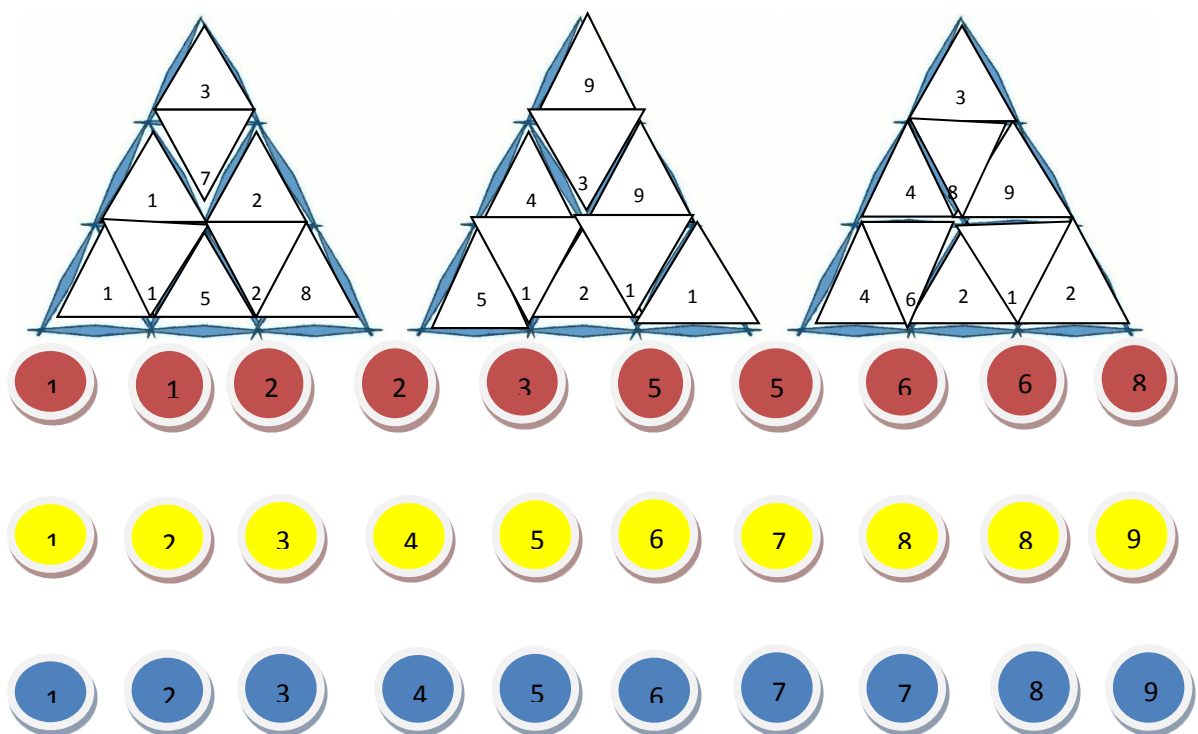
Se iniciará cantando una pequeña ronda de los múltiplos del dos:

TENGO UNA MUÑECA VESTIDA DE AZUL

*Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
delantal de tul
La llevé a paseo y se me constipó
la tengo en la cama con mucho dolor
ésta mañanita me dijo el doctor
que le dé jarabe con un tenedor
brinca la tablita
yo ya la brinqué
bríncala de nuevo yo ya me cansé
dos y dos son cuatro
cuatro y dos son seis
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis
y ocho veinticuatro y ocho treinta y dos
más diez que le sumo son cuarenta y dos.*

Después de la motivación se organiza el grupo en mesa redonda y se colocan los tres triángulos en el centro y un recipiente con los círculos:

TRIÁNGULOS.



En estos tres triángulos, la multiplicación de tres vértices en cada triángulo debe dar por resultado el número contenido en su interior.

- Triángulo 1. 1, 1, 2, 2, 3, 5, 5, 6, 6, 8

Se trata de ocupar los diez círculos rojos con los números:

- Triángulo 2: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 8, 9

Se trata de ocupar los diez círculos amarillos con los números:

- Triángulo 3. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 7, 8, 9

Se trata de ocupar los diez círculos azules con los números:

Solución:

Triángulo 1.

Se descompone los números centrales en 3 factores utilizando las cifras permitidas y colocando los divisores comunes en los lados comunes a los triángulos.

- $36=1 \times 6 \times 5$ $72=6 \times 6 \times 2$ $12=6 \times 2 \times 1$ $24=6 \times 2 \times 2$
- $20=2 \times 2 \times 5$ $10=1 \times 2 \times 5$ $15=1 \times 3 \times 5$ $50=5 \times 2 \times 5$
- $80=5 \times 2 \times 8$

Triángulo 2.

- $96=8 \times 2 \times 6$ $36=2 \times 6 \times 3$ $42=2 \times 7 \times 3$ $36=2 \times 6 \times 3$
- $90=6 \times 5 \times 3$ $168=7 \times 3 \times 8$ $56=1 \times 7 \times 8$ $216=3 \times 9 \times 8$ $180=5 \times 4 \times 9$

Triángulo 3.

- $36=3 \times 6 \times 2$ $42=6 \times 7 \times 1$ $98=2 \times 7 \times 7$ $63=1 \times 7 \times 9$
- $84=6 \times 2 \times 7$ $196=7 \times 7 \times 4$ $224=7 \times 8 \times 4$ $252=7 \times 4 \times 9$ $45=1 \times 9 \times 5$

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

- El esfuerzo del trabajo, pero alegremente.
- Diferentes formas de obtener los múltiplos y los divisores.
- La concentración y esmero por dar el mejor resultado.
- Un aprendizaje significativo en un ambiente de participación, alegría y entusiasmo de los estudiantes.
- Desarrollo de las habilidades mentales y de la lógicomatemáticas.

LOGROS OBTENIDOS

La alegría y diversión de los estudiantes para desarrollar las actividades planteadas de forma cooperativa y dinámica.



Imagen 1 Números

6.5.4. Ludi - encuentro N°4

Título: Ludomemo activo.

Tema: Ejercicio de la memoria

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica primaria

Materiales: Cartulinas, ficheros, listados de palabras, marcadores de colores, lápices de color, cinta de enmascarar.

Objetivo: Ejercitar la memoria visualizando y recordando listados de palabras.

DESCRIPCIÓN: Organizar el grupo en parejas.

- Ronda de memoria.
- A cada grupo se le mostrará un listado de palabras por 30 segundos, las cuales hacen referencia a un elemento determinado
- Decir a que elemento hace referencia y escribirle por lo menos una trova donde involucre las palabras que memorizó.
- Con cada juego de palabras que memorizó la pareja deberá hacer el objeto en forma de caligrama usando colores libremente.
- Entre todos los equipos deberán formar un paisaje con los caligramas que cada pareja elaboró.
- Disfrutar del trabajo de todos.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: Saludo de bienvenida e invitación a participar de la clase.

- Se organizan por parejas libremente.
- Realizar una ambientación con una retahíla: El castillo de Cucurumbé.
- Se entrega a cada pareja la retahíla.



Imagen 2 El castillo de cucurumbé

La parejas que vayan diciendo, rápido y bien, la retahíla será quienes van avanzando a la otra actividad.

A cada pareja se le mostrará por un periodo de 30 segundos el listado de palabras que le corresponde, luego se le oculta.

<i>Pareja 1</i> <i>Potrero</i> <i>Manga</i> <i>Pasto</i> <i>Piso</i> <i>Gramma</i> <i>Suelo</i> <i>Tierra</i> <i>Prado</i> <i>Terreno</i> <i>Lote</i>	<i>Pareja 2</i> <i>Alojamiento</i> <i>Protección</i> <i>Seguridad</i> <i>Calor</i> <i>Hospedaje</i> <i>Restaurante</i> <i>Descanso</i> <i>Vivienda</i> <i>Hogar</i> <i>Encuentro</i>	<i>Pareja 3</i> <i>Frutos</i> <i>Oxígeno</i> <i>Protección</i> <i>Alimento</i> <i>Flores</i> <i>Leña</i> <i>Aserrío</i> <i>Frescura</i> <i>Frondoso</i> <i>Vegetal</i>	<i>Pareja 4</i> <i>Leche</i> <i>Queso</i> <i>Rumiante</i> <i>Cuadrúpedo</i> <i>Mantequilla</i> <i>Doméstico</i> <i>Carne</i> <i>Herbívoro</i> <i>Cuernos</i> <i>Animal</i>
<i>Pareja 5</i> <i>Cerro</i> <i>Colina</i> <i>Accidente</i> <i>Subida</i> <i>Inclinación</i> <i>Loma</i> <i>Sierra</i> <i>Monte</i> <i>Cima</i> <i>Alta</i>	<i>Pareja 6</i> <i>Ciclo</i> <i>Liviana</i> <i>Viajera</i> <i>Acumulación</i> <i>Gaseoso</i> <i>Evaporación</i> <i>Blancas</i> <i>Altas</i> <i>Aglomeración</i> <i>Meteorológico</i>	<i>Pareja 7</i> <i>Caliente</i> <i>Brillante</i> <i>Hidrógeno</i> <i>Día</i> <i>Verano</i> <i>Astro</i> <i>Bronceador</i> <i>Secador</i> <i>Temperatura</i> <i>Rey</i>	<i>Pareja 8</i> <i>Plumas</i> <i>Volar</i> <i>Pico</i> <i>Bípodo</i> <i>Animal</i> <i>Huevo</i> <i>Nido</i> <i>Ovíparo</i> <i>Alas</i> <i>Trinan</i>

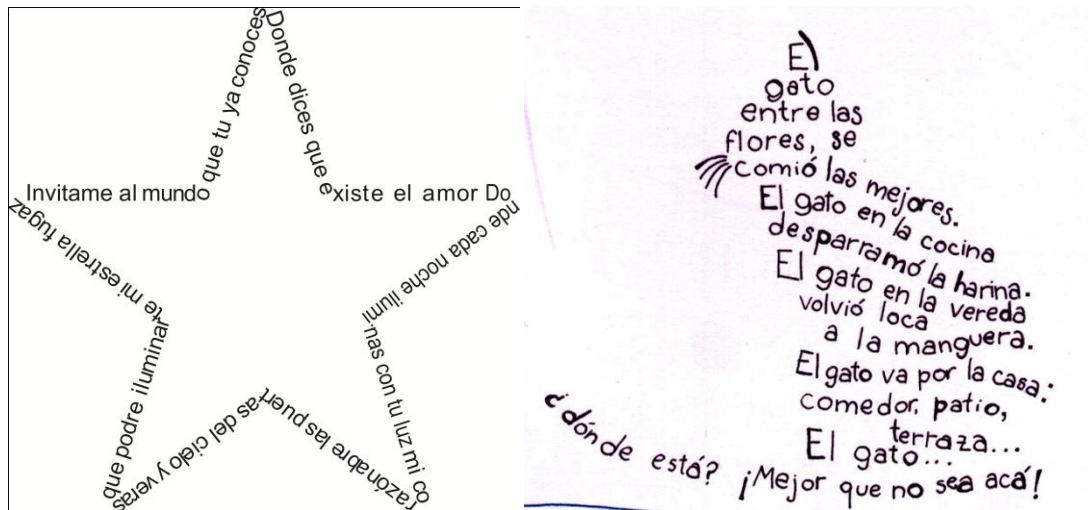
Tabla 3 Parejas

En un fichero deben escribir las palabras que recuerdan de las diez que vieron en el listado. Deben definir qué cosa, lugar u animal es.

Con algunas de las palabras que memorizó la pareja deberá escribir una trova.

En el octavo de cartulina deben dibujar un caligrama con la trova que construyeron representando el lugar, cosa u animal al que hace referencia. Utilizar buenos estilos y colores para un bonito trabajo.

Ejemplos de caligramas:



Entre todos los equipos deberán armar en el tablero un paisaje utilizando los caligramas que elaboraron.

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con esta actividad se pretende que los estudiantes estimulen su capacidad memorística como también la creatividad, la atención, el esfuerzo y el trabajo por pares.

De igual modo influye en la capacidad de analizar y sacar conclusiones acertadas del tema y realizar construcciones colectivas.

El profesor puede mejorar la forma de llegar a sus estudiantes en las diferentes actividades y clases.

LOGROS OBTENIDOS

Además del aprendizaje que dejó la actividad, la sensación de la alegría y compromiso con el que se realizó el trabajo.

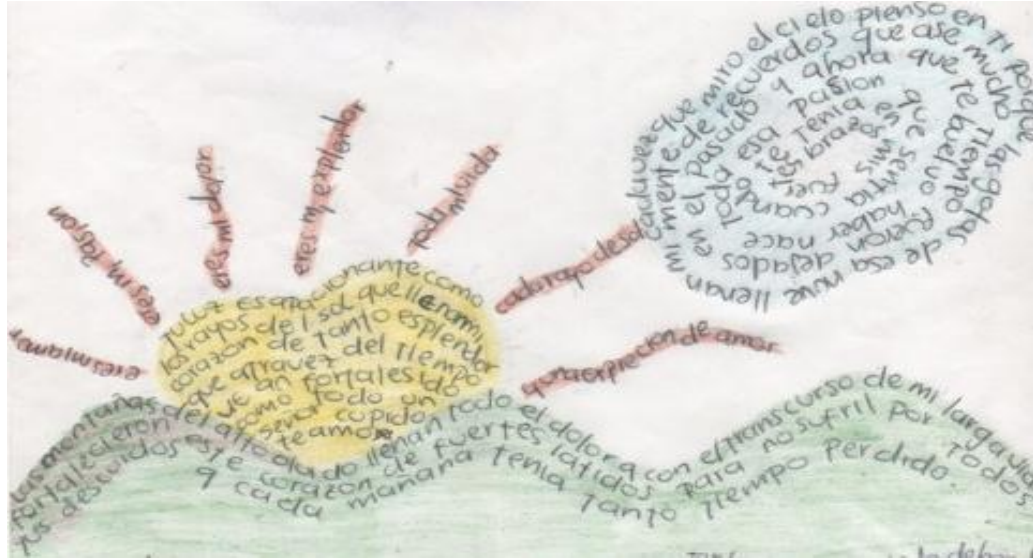


Imagen 3 dibujo

6.5.5. Ludi - encuentro N°5

Título: Cuento lúdico

Tema: Semántica

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica primaria

Materiales: Libro “El terror de sexo B”, copia de talleres, colores, disfraz de gigante, música para relajación.

Objetivo: Comprensión y análisis de cuentos en ambientes diferentes.

DESCRIPCIÓN:

- Presentación del profesor disfrazado del protagonista del cuento “Un amor demasiado grande”
- Por medio de la dinámica “jugo de limón”, organizar el grupo en equipos de a tres integrantes.
- Lectura del cuento “Un amor demasiado grande”
- Entrega de talleres de comprensión lectora a cada equipo.
- Desarrollo de los talleres.
- socialización de las respuestas de los talleres.
- Representación de un personaje del cuento. Los otros equipos adivinarán cuál es y quiénes lo hicieron mejor.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: El lector se presenta disfrazado de gigante y gordito (Mauricio) al salón.

- Saludo y motivación al trabajo que se va realizar.
- Para organizar el grupo se hace la dinámica “Jugo de limón”, hasta que queden en equipos de a tres
- Se hace la lectura del cuento: Un amor demasiado grande.

UN AMOR DEMASIADO GRANDE

Desde pequeño fue un gigante. La talla más grande de zapatos. El más alto del aula. El peso pesado del equipo de basketball. Cuando Mauricio se caía, la tierra entera sonaba. Se estremecía con el golpe.

Era exagerado, desproporcionado, colosal... Desocupaba la nevera en cada comida y siempre se quedaba con hambre. Un tipo fuera de lo común. Tenía quince años y no paraba nunca de crecer. Un día se enamoró. Como un loco. Del todo. Con sus manazas arrancaba las flores del jardín y luego, temblando, las dejaba en la puerta de la casa de Juanita. No se atrevía a poner la cara. No le dirigía la palabra, de tanto amor que le tenía guardado. Sólo le hablaba con los ojos. La miraba de día y de noche. En la clase, ella sentía unos ojos fijos en su espalda. Cuando dormía, también tenía la sensación de que alguien la estaba espionando

Y era cierto. El gigante se pasaba las horas en frente de su ventana. Detrás del árbol de cerezas, la cuidaba. La acompañaba a hacer tareas. La esperaba a que comiera y le contaba historias para dormir. Cuando Juanita apagaba la luz, él le cantaba serenatas con su enorme voz de tarro. No regresaba a casa hasta que presentía sus sueños. Nunca volvió a hacer tareas ni a entrenar con el equipo. Rara vez alguien se encontraba con él. Era apenas una sombra. Una sombra gigantesca.

Empezó a tener problemas. En el colegio, perdió siete materias. En la casa, nadie sabía dónde pasaba los atardeceres ni las noches heladas. Llegaba tardísimo, con sus enormes pasos de fantasma. Escasamente dormía. Se veía cansado, ausente, en otro mundo. Y era cierto: vivía en el mundo de Juanita. Escondido como un ladrón, detrás de su ventana.

Entonces decidió ponerle fin a ese asunto. Tenía que buscar una forma de hablar con ella. Y justo ahí empezaba el problema. Él era un hombre de pocas palabras. Todavía se ponía colorado cuando le tocaba "participar" en clase. Ni pensar en lo que sería una conversación con Juanita. Quizás podría empezar con una frase común y corriente... Algo así como "Hola, Juanita. Hace un hermoso día"... (¿Era eso común y corriente?). Mauricio ensayaba y dudaba. Y como no tenía experiencia en conversación, se dedicó a la tarea de escuchar lo que decía la gente. Durante todos los recreos, se sentaba estratégicamente al lado de las parejas de novios o de amigos que había en su curso. Parecía un espía, con su cuaderno de notas, listo a atrapar en el aire cualquier frase interesante. Algo que le permitiera romper el hielo. Así coleccionó un montón de diálogos ajenos:

- ¿Qué has hecho?
- Nada especial. ¿Y tú?
- Pensarte.
- ¿Qué vas a hacer mañana?
- Ni idea. ¿Por qué?
- ¿Te gustaría ir al cine?

(....)

Llenó páginas enteras con frases de ese estilo. Pero a la hora de la verdad, ninguna le servía de nada. Le faltaba lo único importante: llenarse de valor y simplemente hablar con ella. Un día, por fin, se atrevió a saludarla. La esperó en la puerta del colegio hasta que la vio llegar. Con un hilo de voz le alcanzó a decir "Hola, Juanita".

Ella pasó derecho. Quizás ni lo oyó. El mundo se le vino encima. Era un gigante solitario, en medio del barullo de la clase.

Por la tarde, recuperó las fuerzas y la llamó por teléfono.

—Hola —dijo Juanita....

Del otro lado, sólo se oía un silencio enorme.

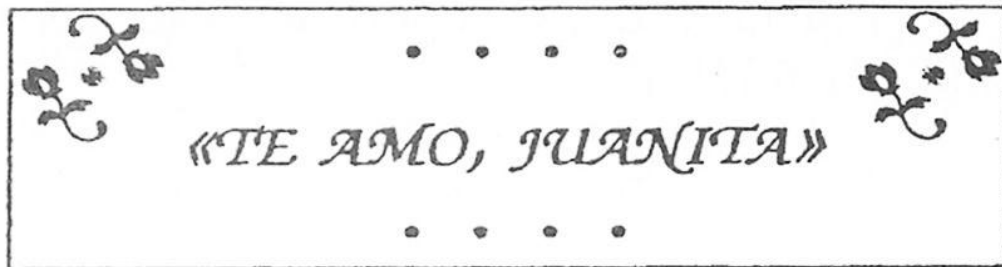
— ¿Hola! —repitió Juanita, en todos los tonos.

Mauricio la escuchó, con el corazón encogido. Trató de decir algo, pero la voz se le había borrado. Ella colgó.

Varias veces repitió su conversación muda, hasta que al fin ella lo insultó.

Pero no se dio por vencido. Para disculparse, le mandó una tarjeta pintada por él. Era la imagen, sin palabras, de un gigante arrodillado frente a una hermosa princesa. Al parecer, no sirvió de nada. Porque la princesa pasó todos los días rodeada de un séquito de amigas, y aunque estuvo a punto de tropezarse con él, nunca lo vio. Por esos días, Mauricio empezó a sospechar que, a pesar de su tamaño, era un hombre invisible.

Fue entonces cuando se le ocurrió la idea más descabellada de todas las ideas: si era invisible y si no le salía la voz, iba a hacer un pasacalle gigante y Juanita no tendría más remedio que verlo todos los días, meciéndose junto a su ventana. Gastó seis metros de tela y un tarro de pintura roja sólo para decirle:



Nada más, así de simple. Lo difícil vino después. Tenía que colgar el pasacalle frente a la ventana de ella, entre el poste de la luz y el árbol de cerezas. Mauricio empezó a las once de la noche y lo sorprendió el amanecer, enredado entre un complicado sistema de cuerdas, sudando a pesar del frío y con el alma colgando de un hilo.

—Cómo hace de falta un amigo en momentos así —pensaba Mauricio, sentado en una rama del árbol de cerezas—. Entre dos, esto sería más fácil.

Y mientras trataba de animarse, pensando en la sorpresa que se llevaría Juanita al ver sus pasacalles, una luz de interrogatorio le encandelilló los ojos. Mauricio no sabía quién estaba abajo pero, por el tono de voz, se imaginó que no se trataba de ningún amigo.

—Se ordena al sospechoso bajar del árbol con las manos en alto —le gritaron.

Aunque parecía imposible bajar del árbol, a esa hora y con las manos en alto, Mauricio cumplió la orden al pie de la letra. Abajo lo esperaban dos policías.

—Queda detenido —dijo el más viejo.

—Tiene que acompañarnos a la comisaría —completó el más joven.

A Mauricio sólo se le ocurrió la típica frase de las películas:

—Soy inocente —dijo para comenzar.

Y en realidad fue sólo el comienzo. Porque después lo confesó todo. Habló sin parar durante un largo rato. Aprovechó la oportunidad para contar todos los detalles de su amor atragantado. Los policías lo escucharon de principio a fin. No lo interrumpieron. No le hicieron ninguna pregunta. No le exigieron pruebas.

Por fin, cuando Mauricio terminó su declaración, el policía más viejo recuperó su voz de mando y empezó a dar instrucciones:

—A este muchacho hay que ayudarlo. Rapidito, a movernos, que es para hoy.

Los policías sacaron sus herramientas de la patrulla y se treparon con Mauricio al árbol de cerezas. Lanzaron sogas y escaleras de emergencia hasta el poste de la luz. Estuvieron a punto de resbalarse. Entre los tres lograron coordinar un arriesgado trabajo de equipo. Fue intenso, peligroso y apasionante. Por fin, a las seis en punto de la mañana, la operación "pasacalles" estuvo concluida y un amor exagerado quedó flotando en el aire...

Después de unos minutos, la ciudad se despertó. Todos, absolutamente todos, salieron a admirar el pasacalle más hermoso que jamás existió. Las vecinas murmuraron. Los muchachos le tomaron fotos. Las amigas de Juanita lo miraron con envidia. El tráfico se puso imposible. Y la fila de curiosos fue aumentando durante todo el día.

Juanita, mientras tanto, con las cortinas cerradas, se agazapaba entre las cobijas y se tapaba los oídos para no escuchar semejante alboroto frente a su ventana. Tenía miedo. Ex a pequeña y menudita y soñaba, simplemente, con un amigo. Con alguien que la mirara a los ojos y la tomara de las manos y la llevara, si acaso, a comer un helado. Tanto amor la apabullaba. Era demasiado para ella. Tal vez algún día, cuando creciera, se casaría con él. Pero, por ahora, no le interesaba averiguar quién era el que tanto la quería. Un enamorado así le quedaba grande.

Tomado de: El terror de Sexto B. Yolanda Reyes.

1. Completan el siguiente taller.

¿Por qué el amor es algo grande?

Escribe cada uno de los siguientes verbos en dos tiempos diferentes.

Estaba	_____	_____
Gana	_____	_____
Dormía	_____	_____
Levanta	_____	_____
Trota	_____	_____
Toma	_____	_____
Empieza	_____	_____

2. Coloca al frente de cada enunciado una V si según la lectura es verdadero o una F si es falso.

___ Mauricio era jugador de fútbol.

___ Su amor era María.

___ El amor es de locos.

___ El amor lo volvió invisible.

___ La tragedia del pasacalle para colgarlo solo.

3. En la siguiente sopa de letras nombres de personas y palabras que se mencionan en la lectura.

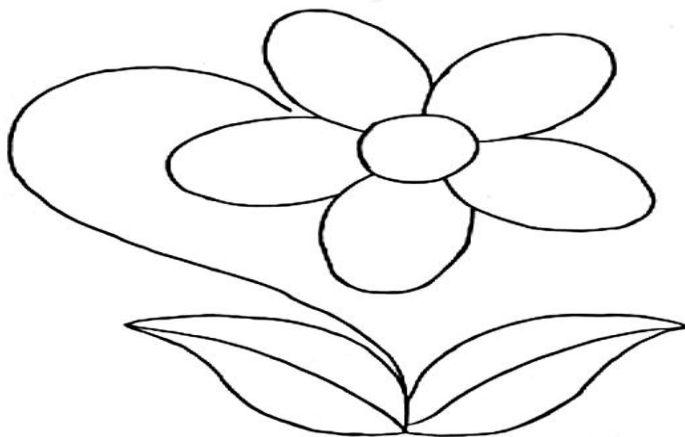
C	B	E	N	C	A	N	T	O	<p>Comunidad</p> <p>Mauricio</p> <p>Juanita</p> <p>Policía</p> <p>Amor</p> <p>Encanto Amigos</p> <p>Lindo</p> <p>Sueño</p>
O	C	J	D	E	F	G	P	H	
M	A	U	R	I	C	I	O	N	
U	I	A	J	K	L	M	L	Ñ	
N	S	N	O	L	P	Q	I	R	
I	U	I	S	I	T	V	C	R	
D	E	T	W	N	X	Y	I	O	
A	Ñ	A	Z	D	C	D	A	M	
D	O	B	S	O	G	I	M	A	

4. Dibuja en los espacios en blanco ejemplos del texto que ilustran cada categoría.

OBJETOS	CUALIDADES	ACCIONES

5. De acuerdo con el contenido de la lectura, describe dentro de la flor indicada lo siguiente:

- La idea más interesante
- La idea más extraña.
- La idea más práctica
- La idea más conocida
- La idea más romántica.



6. Antes de leer este texto que sabias sobre el amor.

7. ¿qué ideas nuevas te aportó la lectura?

8. ¿qué trampas nos tiende el amor?

9. Antónimos de las siguientes palabras:

Gracia _____

Imaginar _____

Retoños _____

Talante _____

Lamento _____

Espantoso _____

Luz _____

Día _____

Prudencia _____

10. Socialización de los talleres.

11. Cada equipo escoge un personaje del cuento y lo representa con algunas características que lo identifiquen. El mismo grupo hará de jurado para escoger el mejor.

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con esta actividad se pretende que los estudiantes se motiven a la lectura, mejoren su comprensión e interpretación, la capacidad de análisis, sacar conclusiones acertadas y realizar construcciones colectivas.

Mejorar la capacidad y seguridad en la expresión artística y verbal.

El profesor puede mejorar la forma de llegar a sus estudiantes en las diferentes actividades y clases.

LOGROS OBTENIDOS:

Se incentivó y motivó a comprender y analizar de diferentes formas un determinado texto y a leer otros.

Los estudiantes mostraron seguridad y confianza al realizar sus presentaciones.

Se reforzaron y quedaron claros temas que no tenían claros.



Imagen 4 Dibujo 2

6.5.6. Ludi - encuentro N°6

Título: Transversalidad de las ciencias naturales.

Tema: Taxonomía de los animales

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica secundaria

Materiales: Cartulina, diccionario de inglés, colores, temperas, crayolas.

Objetivo: Nombrar los animales en inglés y describirlos según su taxonomía

DESCRIPCIÓN: Organizar el grupo en equipos de tres estudiantes.

- El maestro hará una ambientación de la clase con la ronda “MI RANCHITO”
- El maestro dará las indicaciones de las diferentes actividades que se desarrollaran durante la clase.
- Se entregaran siluetas de animales con las cuales trabajaran la traducción del nombre, pintura y descripción taxonómica.
- Al finalizar se hará una socialización de los trabajos realizados.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUESTRO: Se iniciará la clase con un saludo, para luego pasar a jugar una ronda llamada “Mi Ranchito que dice así:

*'MI RANCHITO'
Allá en mi rancho bonito
allá tengo un marranito
y cuando me mira llegar
el marrano me hace oing oing
que bonito marranito.
También tengo en mi ranchito
un patito muy bonito
y cuando me mira llegar
el patito me hace cua cua*

el marrano me hace oing oing
 que bonito mi patito
 También tengo en mi ranchito
 un chivito muy bonito
 y cuando me miran llegar
 el chivito me hace mee
 el pato me hace cua cua
 el marrano me hace oing oing
 que lindos animalitos.
 Cua cua, muu, oing oing, mee.
 cua cua, muu, oing oing, mee.
 También tengo en mi ranchito
 una vaca muy bonita
 y cuando la voy a ordeñar
 la vaquita me hace muu
 el chivo me hace mee
 el pato me hace cua cua
 el marrano me hace oing oing;
 allí en mi rancho bonito.
 También tengo en mi ranchito
 un perrito que me cuida
 y cuando me mira llegar
 el perrito me hace guau guau
 la vaca me hace muu
 el chivo me hace mee
 el pato me hace cua cua
 el marrano me hace oing oing
 allá mi rancho bonito.
 También tengo en mi ranchito
 un caballo muy ligero
 y cuando me miran llegar
 el caballo me hace iiiii
 el perro me hace guau guau
 la vaca me hace muu
 el chivo me hace mee
 el pato me hace cua cua
 el marrano me hace oing oing
 todos mis animalitos
 Cua cua, muu, oing oing, mee.
 Cua cua, muu, oing oing, mee.
 Allá en mi rancho bonito

Después de enseñar y jugar la ronda se organizaran los equipos de trabajo libremente.

Una vez estén organizados, a cada equipo se le dará la oportunidad de elegir silueta del animal que quieren trabajar.

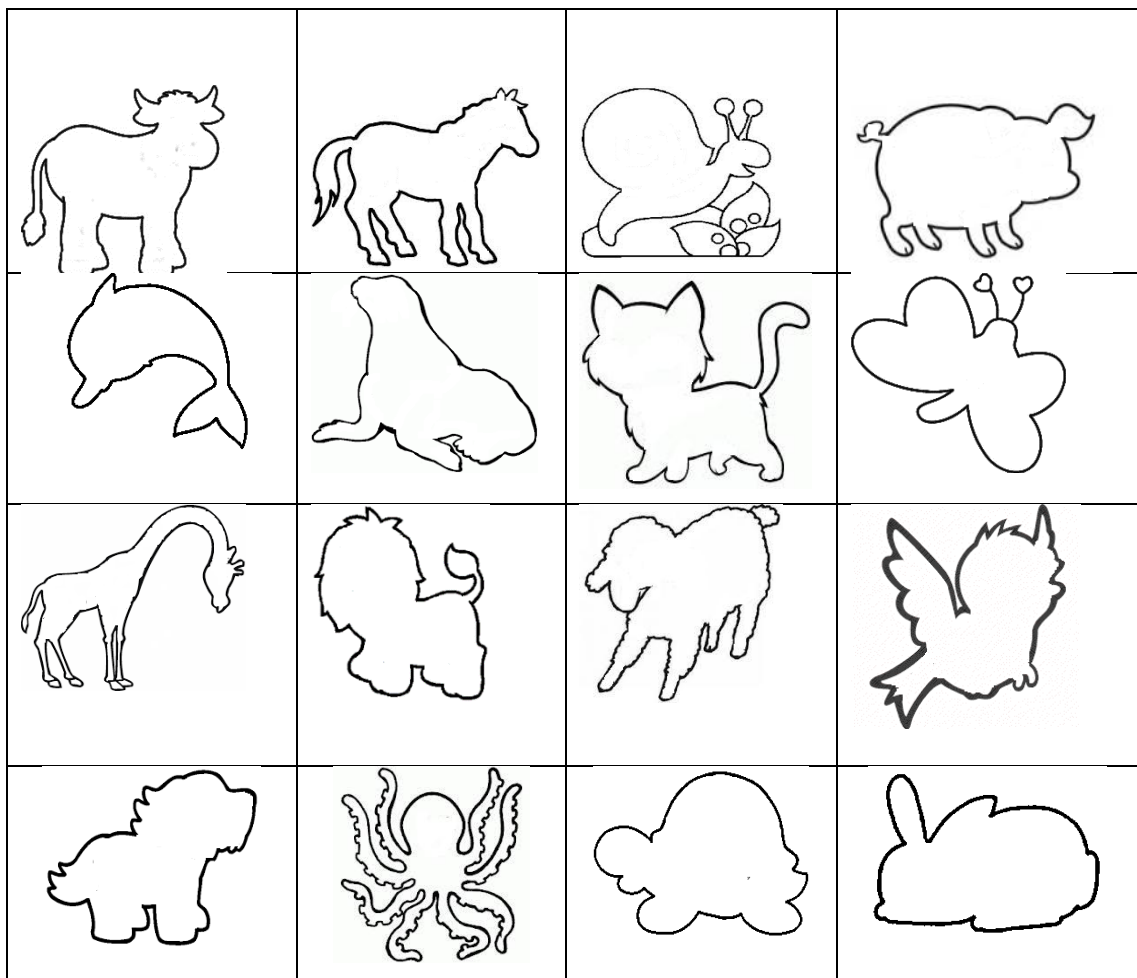


Imagen 5 figuras de animales

Cada equipo tomara 1/8 de cartulina, en su parte superior al lado izquierdo dibujará la silueta que le correspondió.

Cuando ya tengan la silueta, empezarán a dibujar los detalles y características físicas de cada animal.

Después de tener los detalles definidos, aplicarán color utilizando diferentes técnicas o implementos de pintura (temperas, crayolas, colores).

Al lado derecho de la imagen, escribirán el nombre del animal y su traducción en inglés.

Una vez tenga el dibujo y su nombre terminado, pasaran a la parte inferior de la cartulina y describirán las diferentes características de cada animal teniendo en cuenta su taxonomía.

Cuando esté terminado todo el trabajo en la cartulina, delegarán a un miembro de su equipo para que haga una exposición del mismo y luego lo fijaran en el tablero para una exposición general.

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con esta actividad lúdico – práctica y artística puedes lograr afianzar los conocimientos de y las características de cada animal y ampliar el vocabulario del inglés además de mejorar la socialización, la expresión oral y el trabajo en equipo.

LOGROS OBTENIDOS:

La disponibilidad de los estudiantes, empeño, compromiso y creatividad para realizar las actividades.

Lograron conceptualizar lo que pretendía la actividad.



Imagen 6 Animales domésticos y salvajes

6.5.7. Ludi - encuentro N°7

Título: The party of my body

Tema: The parts of my body.

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica primaria.

Materiales: Cartulina, marcadores de colores, limpia pipas, lana, gorros de piñata y globos.

Objetivo: Identificar y describir las partes del cuerpo humano en inglés.

DESCRIPCIÓN:

- Saludo y e invitación a disfrutar y a aprender de la clase de inglés.
- Entregar gorros a cada uno de los estudiantes.

- Formar una mesa redonda.
- Cantar en español la roda de las partes del cuerpo.
- Organización de siete equipos de a cinco estudiantes.
- Entregar material: Círculos de cartulinas y limpiapipas. Los colores y marcadores los deben traer los estudiantes.
- Dar las instrucciones del trabajo.
- socializar trabajo y aprender la ronda en inglés: Head, shoulders, knees and toes.
- Evaluar.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: El profesor entra al salón saludando y cantando:

*HELLO CHILDREN
Hellow children, hellow children
who are you?, who are you?
I am very well I am very well
Who are you?*

Mientras se forma la mesa redonda también se va cantando:

*Con una mano nos saludamos
pero con una no se ve.
Con las dos manos nos saludamos
y hacemos ruido con los pies.
Nos agachamos y saludamos
pero acá abajo no se ve.
Nos estiramos y saludamos,
Ahora si nos vemos bien.*

Luego entrega a cada estudiante un gorro de piñata para que se lo ponga y se les recuerda en español la ronda de “Las partes del cuerpo”:

*Cabeza, hombros, rodillas y pies
cabeza, hombros, rodillas y pies.*

*Y ojos, orejas, boca y nariz
cabeza, hombros, rodillas y pies.*

Después de haber cantado de diferentes maneras la ronda a cada equipo se les entregan cinco limpiapipas y un círculo de cartulina.

Cada equipo deberá formar una figura humana utilizando los limpiapipas y poniendo como cara el círculo de cartulina.

Ya teniendo la figura humana armada con los limpiapipas, se le entrega a cada grupo un globo inflado en cuyo interior están las partes del cuerpo en español e inglés en unos rotulitos que con hilo deberán ponerle a la figura humana.

Después de jugar con ellos intentando cantar la canción en inglés sin señalar aún ninguna parte de su cuerpo, deberán romperlo y clocarle las parte al cuerpo humano que hicieron.

Se hace la exposición de los trabajos de cada equipo.

En el tablero habrá una figura humana y unos rótulos que deberán ubicar en su lugar los estudiantes que voluntariamente quieran hacerlo.

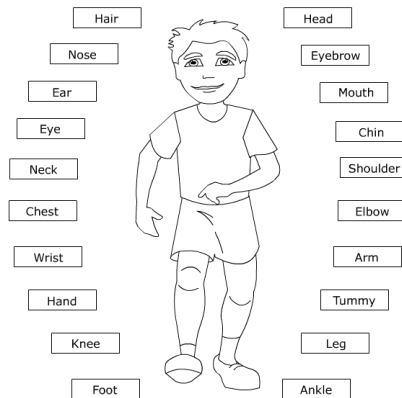


Imagen 7 figura humana

Por último cantaremos la ronda: “HEAD SHOULDERS KNEES AND TOES”

*Head, shoulders, knees and toes
head, shoulders, knees and toes.
And eyes, and ears, and mouth and nose
head, shoulders, knees and toes.*

El baile es muy sencillo, tan solo tenemos que ir tocando con nuestras manos las diferentes partes del cuerpo según las van nombrando en la canción.

Luego repetiremos el baile dándole más fuerza a la segunda estrofa de la canción infantil.

Se entrega ficha para colorear y pegar en el cuaderno.

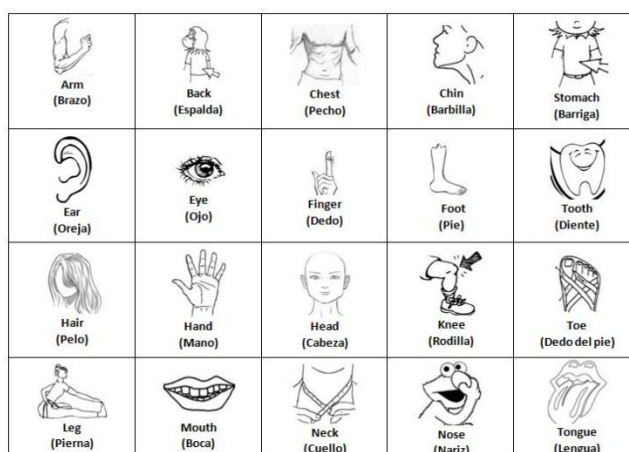


Imagen 8 ficha para colorear

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con esta actividad los estudiantes pueden aprender fácilmente el inglés, preparan su mente y el espíritu para aprender, participar y crear.

Se puede lograr un ambiente agradable e inolvidable de cómo aprender inglés, cantando, pensando y haciendo.

El profesor logra salirse de la rutina y el tradicionalismo, haciendo parte activa de una clase dinámica y significativa para los estudiantes del grado sexto.

LOGROS OBTENIDOS:

Descubrieron otras formas de aprender, saliéndose de la rutina y el aburrimiento haciendo parte activa y de forma muy responsable de la clase de inglés.



Imagen 9 Manualidades

6.5.8. Ludi- encuentro N° 8

Título: Pico de botella con los valores

Tema: Valores

Duración: 55 minutos

Nivel: Básica secundaria

Materiales: Botella, cartulina, hojas de block, colores, maquillaje, cartulina.

Objetivo: Identificar los diferentes valores que a diario se practican analizando su significado y representarlos mediante diferentes actividades (dibujo, mimos, inventar canciones, cantar, escribir poemas, entre otros).

DESCRIPCIÓN:

- Después del maestro presentar su saludo, ubicará a los estudiantes en un círculo.
- Ambientará la actividad con una canción titulada “Un amigo así”.
- Se darán las indicaciones de los diferentes momentos que llevará la clase.
- Se dispondrán en el centro del círculo una botella y un recipiente que contendrá papelitos con el nombre de cada uno de los valores y la forma como los van a representar.
- Se enumerarán los estudiantes 1 al 18, para formar parejas, pero sin dañar el círculo.
- Se empezará a jugar pico de botella, poniendo a girar la botella acostada dentro del círculo; y al estudiante que quede señalando el pico de la botella, deberá salir con su pareja, tomar un valor del recipiente y preparar la actividad que ahí se le indica. Se continuará haciendo girar la botella hasta repetidas veces hasta que todas las parejas de estudiantes tengan el valor y estén preparando la actividad indicada.
- Después de un rato de preparación el maestro dará la indicación para que todos los estudiantes se sienten en mesa redonda en las sillas, para iniciar las representaciones.
- Al finalizar las presentaciones los estudiantes evaluarán la actividad y expresarán como se sintieron.

DESARROLLO DEL LUDI - ENCUENTRO: Se iniciará la clase con un saludo para todos los estudiantes, pidiéndolos compromiso y respeto por el trabajo de los demás

y se ambientara la clase con una canción llamada “un amigo así”; para lo cual a cada estudiante se le entregará la copia de la letra que es la siguiente:

UN AMIGO ASÍ

(Valery Urdazuara)

*Abro los ojos, salto de la cama
Con ganas de verte alegre
Sabiendo que tengo un amigo en ti
Con tan solo verte a mi lado tenerte
El miedo a la vida se desaparece
Y estaba escrito así.
Y me voy directo al sol
Para dar, darte luz y calor
Tal vez existan más fuertes, más guapos,
Más altos o bajos, discretos, osados,
Distintos entre sí
Pero el amor que te doy
Como amigo aun en el centro del mundo
Te digo no encontraras así.
Todo y más, haría por ti
Solo por verte sonreír
Pasaran días enteros en los
que soñemos con ser mejor*

*Y creceremos cuidando que
a cada momento brille el corazón
Me basta con solo saber que eres feliz
Al encontrar en mi un amigo así
Cada mañana el cielo, las flores
al mundo lo llenan de tantos
colores todos para ti
Juntos abrimos un nuevo camino
Y ahí he descubierto que todo
Lo que necesito está dentro de mi
Pasara, con tan solo creer
Tu y yo, con la fuerza de ser
Pasaran días enteros en los
que soñemos con ser mejor
Y creceremos cuidando que
a cada momento brille el corazón
Me basta con solo saber que eres feliz
Al encontrar en mi un amigo
Puedes contar conmigo*

*a cada paso del camino
Puedes sentirte seguro
Pasaran días enteros en los
que soñemos con ser mejor
Y creceremos cuidando que
a cada momento brille el corazón
Me basta con solo saber que eres feliz
Al encontrar en mi un amigo así
Al encontrar en mi un amigo
Amigo así.*

Leerán el texto de la canción dos o tres veces prestando mucha atención al mensaje; después de leerla pondremos la música de la canción y ellos la cantarán mirando la letra de la hoja que tienen a la mano.

Luego de esta ambientación se sentarán en el suelo y para iniciar el juego, pero antes se enumerará el grupo del 1 a 18, para formar parejas con las cuales prepararán y representaran los valores.

Ya sentados en el piso y distribuidos por parejas de números, se empezará el juego del pico de botella; que consiste en hacer girar la botella acostada en el piso, y al estudiante que quede señalando el pico de la botella debe salir del círculo, buscar al compañero que tiene el mismo número, para que también salga del círculo, ambos se acercan al recipiente que contiene los nombres de los valores con el significado y la respectiva indicación para representarlo, sacan uno y se retiran a otro lugar para preparar la actividad.

Este proceso se continúa haciendo, hasta que todos los estudiantes estén ubicados por parejas, preparando la actividad que se les indica en el mismo papelito que sacaron con el nombre del valor.

El listado de valores a trabajar con sus respectivas actividades y que serán recortados y depositados en el recipiente son los siguientes:

1	EL AMOR	<i>El amor es considerado como la unión de expresiones y actitudes importantes y desinteresadas, que se reflejan entre las personas capaces de desarrollar virtudes emocionales.</i>	Hacer un dibujo
2	EL AGRADECIMIENTO	<i>La gratitud, agradecimiento, gratitud o aprecio es un sentimiento, del corazón o de actitud en el reconocimiento de un beneficio que se ha recibido o va a recibir</i>	Presentación de mimos
3	EL RESPETO	<i>Respeto significa mostrar respeto y el aprecio por el valor de alguien o de algo, incluyendo el honor y la estima. Esto incluye el respeto por uno mismo, respeto por los derechos y la dignidad de todas las personas y el respeto por el medio ambiente que sustenta la vida. El respeto nos impide lastimar a lo que debemos valorar.</i>	Escribir u pequeño poema
4	LA AMISTAD	<i>La amistad es una relación entre dos personas que tienen afecto mutuo el uno al otro. La amistad y de convivencia son considerados como atraviesa a través de un mismo continuo.</i>	Escribir una canción
5	LA BONDAD	<i>Es el estado o cualidad de ser bueno, sobre todo moralmente bueno o beneficioso. En cierto sentido, es la cualidad de tener calidad. En otras palabras en el campo de texto de la</i>	Acróstico

		<i>bondad: beneficiosos, remunerado, útil, útil, provechoso, excelente.</i>	
6	LA DIGNIDAD	<i>La dignidad es un término que se utiliza en las discusiones morales, éticos y políticos para significar que un ser tiene un derecho innato de respeto y trato ético.</i>	Preparar trovas
7	LA GENEROSIDAD	<i>La generosidad es el hábito de dar libremente, sin esperar nada a cambio. Puede implicar tiempo, ofreciendo bienes o talentos para ayudar a alguien en necesidad. A menudo equiparada con la caridad como virtud, la generosidad es ampliamente aceptada en la sociedad como un rasgo deseable.</i>	Mimos
8	LA HONESTIDAD	<i>La honestidad se refiere a una faceta del carácter moral y se refiere a los atributos positivos y virtuosos tales como la integridad, veracidad y sinceridad, junto con la ausencia de la mentira, el engaño o robo.</i>	Escribir un cuento
9	LA HUMILDAD	<i>Es la cualidad de ser modesto y respetuoso. La humildad, en diversas interpretaciones, es ampliamente vista como una virtud en muchas tradiciones religiosas y filosóficas, cuya relación con las nociones de ausencia de ego.</i>	Escribir una poesía

10	LA LABORIOSIDAD	<i>Es el gusto por trabajar y esforzarse en conseguir objetivos sin rendirse.</i>	Escribir una canción
11	LA LEALTAD	<i>La lealtad es la fidelidad o devoción a una persona, país, grupo o causa.</i>	Componer una canción en ritmo de rap
12	LA LIBERTAD	<i>La libertad es la capacidad de los individuos para controlar sus propias acciones.</i>	Interpretar una canción que contenga la palabra amor
13	LA PAZ	<i>Es un estado de tranquilidad que se caracteriza por la no permanencia de conflictos violentos y la facilidad de no tener temor a la violencia. Habitualmente se explica cómo la ausencia de hostilidad.</i>	Hacer un dibujo
14	LA PERSEVERANCIA	<i>La perseverancia es la tendencia del individuo a comportarse sin ser reforzado en los propósitos motivación y al no desfallecer en el intento.</i>	dramatizar
15	LA PRUDENCIA	<i>Es la capacidad de gobernar y disciplinar a sí mismo mediante el uso de la razón. Es clásicamente considerada como una virtud.</i>	Dialogo
16	LA RESPONSABILIDAD	<i>Un deber u obligación de realizar satisfactoriamente o completar una tarea (asignado por alguien, o creados por la propia promesa propia o circunstancias)</i>	Acróstico

		<i>que hay que cumplir, y que tiene una pena consiguiente al fracaso.</i>	
17	LA SOLIDARIDAD	<i>La solidaridad es la integración y el grado y tipo de integración, que se muestra por una sociedad o un grupo de gente y de sus vecinos.</i>	Escribir un cuento
18	LA TOLERANCIA	<i>Una actitud justa y objetiva, y permisiva hacia aquellos cuyas opiniones, prácticas, raza, religión, nacionalidad, et., difieren de los propios.</i>	trovar
19	LA JUSTICIA	<i>La justicia es un concepto de la rectitud moral basada en la ética, la racionalidad, el derecho, la ley natural, la religión o la equidad. También es el acto de ser justo y / o equitativo.</i>	Hacer un drama

Tabla 4 Valores

Cuando ya todos tengan el valor, se les entregara el material requerido para su actividad (maquillaje, cartulina, hojas de block, colores) y se dispondrán a prepararla; después de un tiempo prudencial, todos regresaran a sus puestos para ir pasando por orden numérico a presentar la actividad preparada.

Cuando ya todos hayan participado, nos propondremos a evaluar la actividad y a analizar cómo se sintieron en el momento de su actuación.

RESULTADOS QUE SE PUEDEN OBTENER:

Con esta actividad lúdico–pedagógica se puede lograr afianzar la práctica de los valores para la vida, el trabajo en equipo práctica y sobre todo les permitirá poco a poco vencer el pánico escénico.

LOGROS OBTENIDOS:

Vivir los valores y experimentarlos con los compañeros.

Confianza entre compañeros.

Darle una mirada crítica a los problemas y explorar algunas soluciones entre compañeros.

6.6. RESPONSABLES

Profesoras: Adriana Ospina Duque, Sor Janeth Ospina Duque y Bilma Mildred Pulido Ruz.

6.7. RECURSOS

Humanos: Docentes, estudiantes, rector y demás personas de la comunidad educativa de la Institución el Picachito.

Físicos: Institución Educativa el Picachito.

Tecnológicos: Cámaras, computadores, grabadoras, video-proyector, entre otros.

Didácticos: Colores, cartulinas, globos, marcadores, limpiapipas, botellas, tijeras, cuadernos, lápiz, borradores, disfraces, revistas, entre otros.

CONCLUSIONES

La escuela es muy tradicionalista debido a las tantas responsabilidades que desde el ministerio de educación se delegan, además de la falta de creatividad y recursividad de los profesores al ejecutar sus clases. Los estudiantes pierden mucho la motivación por el estudio debido a la forma como les enseñan; a ellos les gusta las actividades cargadas de ánimo, alegría y dinamismo pero los profes se dedican al academicismo.

Los aprendizajes que se adquieren a través de estrategias lúdicas son muy significativos y difícilmente se olvidan.

Las clases lúdicas son de gozo, alegría y participación, lo que logra involucrar a todos y descubrir las fortalezas individuales de los estudiantes.

Algunos docentes y directivos desconocen la importancia de implementar estrategias lúdicas en el proceso de formación del ser humano, lo ven como una perdedera de tiempo. Antes de evaluar un estudiante se deben identificar sus dificultades para implementar estrategias que permitan descubrir que inteligencias hacen parte del estilo de aprendizaje del ser humano de la forma como mejor aprenden.

Profesores debemos evaluar diario lo que hacemos para replantear lo que no esté dando resultado.

RECOMENDACIONES

Las instituciones deben incluir en sus PEI, proyectos que apunte a promover la lúdica dentro y fuera de clases tanto para estudiantes como para profesores.

Las directivas de la Institución Educativa El Picachito deben implementar espacios de capacitación para el diseño y mejoramiento de las actividades curriculares y extracurriculares que arrojen un mejor resultado en los procesos académicos y las relaciones interpersonales.

Los docentes de la Institución Educativa El Picachito estén en constante capacitación, para mantener su espíritu dispuesto a una enseñanza abierta, renovada y motivada con estrategias nuevas y atractivas para que logre entregar a los estudiantes conocimientos significativos.

Involucrar a los padres de familia en las diferentes actividades lúdicas y académicas que se programen en la institución para haciendo parte del proceso de formación de sus hijos.

Recordar siempre que la lúdica hace parte de nuestras vidas y son la base de nuestro desarrollo integral como personas.

BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ TABORDA,Luz Amparo;Fanny Estela Díaz Gutiérrez,Fanny Estela;
LÓPEZ CASTAÑO,Ingrid Adela; RÚA PULGARÍN,Flor Elena; BELTRÁN
SIERRA,Jorge Alirio. Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de
Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014

CABRERIZO DIAGO, Jesús; Rubio Roldán, María Julia y Castillo Arredondo,
Santiago; Programación por competencias. Formación y práctica.

PEARSON EDUCACIÓN, S.A. Madrid, 2008 Didáctica y metodología. Páginas: 456

CADENA RODRÍGUEZ, Heidy Juliet; RESTREPO GUTIÉRREZ, Oscar Hernando;
PÉREZ CUBILLOS, Raquel Sofía; NAUSA SILVA, Martha Cielo ; PEÑA GUARÍN,
Néstor. Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación
Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

CARIDE GÓMEZ, José Antonio ; LORENZO CASTINEIRAS, Juan José ;
RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ, Miguel Ángel. Pedagogía Social, July, 2012, Vol.20, p.19 (42)
[Revistas arbitradas]. Biblioteca Virtual Los Libertadores.

Del Rey CABERO, Enrique. Rael Revista Electrónica de Lingüística Aplicada.

MARIÑO BLANCO,María Cristina; Duarte Bohórquez,María Olga. Dirección de
Educación Virtual y a Distancia. Especialización en Lúdica y Recreación para el
Desarrollo Social y Cultural, 2007

MARTÍNEZ VÁSQUEZ, Luisa Fernanda. Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias de la Educación. Programa de Educación Preescolar, 2010

PAYÁ RICO, Andrés; Aprender jugando: Una mirada histórico-educativa. Valencia Universidad de Valencia. 2008

PAYÁ RICO, Andrés. Valencia Universitat de Valencia. Biblioteca virtual los Libertadores.

PIMIENTA PRIETO, Julio Herminio; Instituto Superior Pedagógico de la Habana, Cuba. Universidad Anahuac, México

ROSANO AGUILAR, José Antonio, Hernández Fernández, Antonio Universidad Politécnica De Catalunya. Instituto De Ciencias De la Educación. Biblioteca Virtual Los Libertadores.

SCHUNK, Dale H; Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa, 6ta Edición
<http://www.freelibros.org/libros/teorias-del-aprendizaje-una-perspectiva-educativa-6ta-edicion-dale-h-schunk.html>

ANEXOS

Anexo A. ENCUESTA A MAESTROS.
















La presente encuesta hace parte del trabajo de grado titulado “La lúdica como estrategia de aprendizaje” desarrollado por un grupo de estudiantes de la Fundación Universitaria los Libertadores; la cual tiene como objetivo Identificar la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje. Por favor leer cada uno de los ítems y seleccionar el que ustedes consideren pertinente.
















Nº	PREGUNTA	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
01	¿Planea usted sus actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, actividades didácticas y la recreación?			
02	¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en el aprendizaje de sus estudiantes?			
03	¿Con una clase lúdica puedes desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos con facilidad?			
04	¿Crees que la aplicación actividades lúdicas incide en los estilos de aprendizaje de los estudiantes?			
05	¿Crees que los estudiantes disfrutan de tus clases cuando incluyes en ellas el juego la lúdica y la recreación?			

06	¿Disfrutas realizando tus clases lúdico – pedagógicas?			
07	¿Contribuyes con el fortalecimiento de la lúdica a nivel institucional?			
08	¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?			
09	¿Manejas la transversalidad de la lúdica con todas las áreas que sirves?			
10	¿Sientes satisfacción cuando logras aprendizajes a largo plazo empleando el juego, la lúdica y la recreación como estrategia de aprendizaje?			

Anexo B. ENCUESTA A ESTUDIANTES.

La presente encuesta hace parte del trabajo de grado titulado “La lúdica como estrategia de aprendizaje” desarrollado por un grupo de estudiantes de la Fundación Universitaria los Libertadores; la cual tiene como objetivo Identificar la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje. La respuesta aquí expresada en ningún momento hace parte del proceso académico del estudiante. Por favor leer cada uno de los ítems y seleccionar el que ustedes consideren pertinente.

Nº	PREGUNTA	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
01	¿Los profesores plantean las actividades pedagógicas con base en la lúdica, el juego, y la recreación?			
02	¿Cree usted que la lúdica, el juego y la recreación inciden en la adquisición de tus aprendizajes?			
03	¿Adquieres mejores aprendizajes cuando participas activamente de las clases por medio del juego y la lúdica?			
04	¿Crees que aprendes al mismo ritmo y de la misma forma que tus compañeros?			
05	¿Disfrutas de las clases que tus profesores preparan incluyendo en ellas el juego?			

06	¿Disfrutas de las clases cuando tu profesor hace parte activa de estas por medio del juego y la recreación?			
07	¿Crees que tus habilidades y destrezas enriquecen los proyectos lúdico-recreativos de tu colegio?			
08	¿Conoces proyectos que fomenten la lúdica en el aula?			
09	¿Se puede aprender por medio del juego en todas las áreas de estudio?			
10	¿Se te olvida con facilidad lo que aprendiste por medio del juego en las clases de tu colegio?			

Anexo C. Autorización del rector de la Institución Educativa El Picachito



Departamento de Antioquia
SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE MEDELLIN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL PICACHITO
"Contribuimos con la formación de personas capaces de transformar su realidad y entorno"
Establecimiento oficial creado por Resolución 0125 del 23 de Abril de 2004



MEDELLIN, JUEVES 31 DE JULIO DE 2014

SEÑORA

Esperanza Mendoza Melo

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

Bogotá

Yo, Leonardo Osorno Londoño, desde mi función como Rector por encargo, de la Institución Educativa El Picachito de la ciudad de Medellín, me permito dar respuesta positiva a la solicitud hecha por la profesora Adriana Ospina Duque, identificada con Cédula de Ciudadanía N° 22025605, al autorizar que ella y a dos compañeras de estudio; Sor Janeth Ospina Duque y Bilma Mildred Pulido Ruz; puedan implementar y desarrollar en las instalaciones de la Institución Educativa El Picachito, el proyecto de investigación que con su asesoría están construyendo y que lleva por nombre "LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE" el cual estará dirigido a los estudiantes del grado sexto.

ATENTAMENTE

Rector
Leonardo Osorno Londoño

C.C: 70112529

**Anexo D. Permiso de los padres de familia y/o acudientes de los estudiantes
de la Institución Educativa El Picachito.**

Yo _____ identificado con Cédula de
Ciudadanía N° _____ de _____; como
padre y/o acudiente del estudiante o la estudiante _____
del grado _____ grupo____; doy autorización para que durante la
implementación y ejecución del proyecto de investigación “ LA LUDICA COMO
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE” liderado por las profesoras; Sor Janeth
Ospina, Bilma Mildred Pulido Ruz y Adriana Ospina Duque, y asesorado desde
La Fundación Universitaria Los Libertadores, a mi acudido o acudida, se le tomen
fotografías o se le hagan videos las veces que sea necesaria.

FIRMA _____ DIRECCIÓN _____

TELÉFONO _____

Anexo E. EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Evidencia fotográfica 1. Estudiantes de la Institución Educativa El Picachito llenando la encuesta.



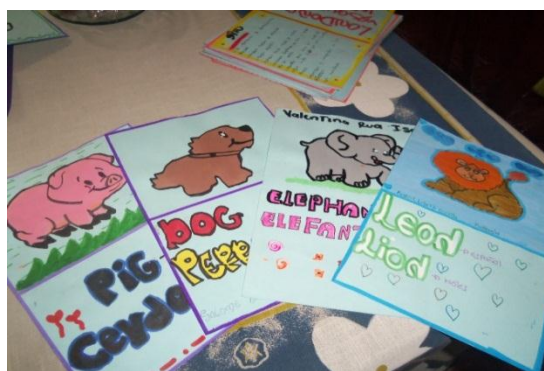
Evidencia fotográfica 2. Ludiencuentro 1: Reconocernos. Estudiantes de la Institución Educativa El Picachito entonando su nombre con un rap.



Evidencia fotográfica 3. Ludiencuentro dos: Carteles elaborados por los estudiantes de la Institución Educativa el Picachito



Evidencia fotográfica 4. Ludiencuentro 5: Cuento lúdico. Representando el cuento "Un amor demasiado grande"



Evidencia fotográfica 5. Ludiencuentro 6: Transversalidad de las ciencias naturales con inglés.



Evidencia fotográfica 6. Ludiencuentro 7: The party of my body



Evidencia fotográfica 7. Ludiencuentro 8: Pico de botella con los valores